no.634
2001年 5/15
アミューズメント通信
MAY 15, 2001

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ナムコ、エニックス、スクウェアの

3社で提携へ

家庭用開発の高コストから脱皮へ

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）、㈱エニックス（本社東京、本多圭司社長）、㈱スクウェア（本社東京、鈴木尚社長）の三社は四月二十三日、家庭用TVゲームソフト関連事業の技術開発から販売まで幅広い分野で提携すると発表した。しかし具体的な提携内容は、今後三社間で討議し、決まり次第発表するとしている。

記者発表にはナムコの高木九四郎副社長、エニックスの本多社長、スクウェアの鈴木社長が出席した。発表によると三社それぞれの実質的筆頭株主である中村雅哉会長兼社長、福嶋康博会長、宮本雅史元社長の三名が、「コーポレート・ガバナンスの最終的な意思決定に影響を及ぼす大株主として、三社がエンターテインメント市場の発展に貢献していくため、三社の持つ個性を尊重しながら、企業の枠を超えた協力を推進していくこと」で合意した。

この合意を明確にするため、中村、福嶋、宮本の三氏は相互にその保有する株式の一部を持ち合うことにした。三氏が持ち合う株式は三社それぞれの株式総数の四‐五%にとどめ、とりあえず一%程度の株式を取引所立会外取り引きを通じた相互の売買で四月中にも取得し合う。

三氏は実質的に自社株式の三五%‐六〇%を所有しており、それぞれ他の二人に保有株から四%‐五%を売り渡す。その上で、三社間で一‐二ヵ月後をめどに、ゲームソフトの開発や海外販売など、協力し合える事業を検討するとのこと。

ナムコは五五年にオペレーター会社として設立され、六六年から業務用AM機メーカー（七四年からTVゲーム機）、八三年から家庭用TVゲームソフト開発に参入した。エニックスは七五年に営団社募集サービスセンターとして設立され、八二年からエニックス事業を開始、八六年から家庭用ゲームソフトを出荷した。スクウェアは八六年設立の家庭用ゲームソフト開発メーカーで、流通会社のデジキューブを九六年に設立した。

ナムコは業務用から移植した家庭用ゲームソフトのほか多彩なゲームソフトを開発しており、エニックスは「ドラゴンクエスト」シリーズなど、スクウェアは「ファイナルファンタジー」シリーズなどでミリオンヒットを放ってきた。しかし、SCE「PS2」や任天堂「ゲームキューブ」、MS社「Xbox」と家庭用TVゲーム機の性能が高度化するのに伴い、ゲームソフト開発に高いコストがかかるようになり、ソフト開発メーカーのリスクが増してきた。

さらにインターネット接続のネットワークゲームが大きな課題になっており、市場への対応がこれまで以上に困難になってきていることから、三社で打開策を見つけようということになったもよう。

namco
ENIX
SQUARE

AMショー出展募集

出展は再び会員だけに

いぜん招待券方式だが、会期3日間に

今年のAMショーは九月二十‐二十二日、東京ビッグサイトで開催されることになり、四月上旬出展募集が開始された。JAMMA／JAPEA共催で、会場は前回の向かい側の東一‐三ホールに変わる。会期は前回から三日間に短縮され、一般公開日が三日目の一日だけとなる。

一‐二日目は業者対象だが、今回も招待券方式での入場となる。ただし前回の二日間有効の「特別招待券」を廃止、二日目のみだった「招待券」が二日間有効となった。

出展社には一小間につき「招待券」を十五枚、「出展社カード」を三枚、それぞれ無料配布し、追加分はいずれも一枚五百円で販売する。初日は「招待券」での入場のみ、二日目は有料（二千円）入場もできる。一般公開日は中学生以上六十歳未満が当日券千円、前売券は前回より二百円値上げし七百円。小学生以下と六十歳以上は無料。

出展資格はJAMMAかJAPEAの会員に限られる。九八年は会員以外の海外企業、九九‐〇〇年の二回は海外企業の代理店を含む日本企業の出展も認めていたが、今回は九七年以前の規定に戻した。

出品できないものは、「メーカーの許諾を得ていない中古品」を加えた前回の内容と同じ。ただし会場での販売について八百円を超えるものには「景品提供には使用できない」ことを明示しなければならなくなり、また一般の市販商品は販売できないとの規定を追加した。前回のAMショーで数千円の腕時計の販売業者を景品ゾーン出展社として受け付け、ショー直前にアーケードゾーンに変更し販売させた事実があるが、このことを反省しての追加規定なのかは明らかではない。

出展料は前回と同じで一小間が十六万円。申し込みは六月十四日に締め切るが、同日までに出展料金を入金しないと申し込みが無効となる。七月十三日に東京で小間位置決定会が開かれる。

前回との変更点についてショー事務局は説明していない。これらの基本ルールを主催者が守ることができるかどうかが今年も注目されている。

CGガンゲーム開発で

カプコンとナムコ提携

ナオミ基板使い共同開発し、6月出荷

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）と㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、業務用CGガンゲーム機「ガンサバイバー2・バイオハザード・コードベロニカ」を共同開発し六月末発売する、と四月十九日発表した。

同機は家庭用での人気ソフト「バイオハザード」シリーズの新作を初めて業務用として開発したもので、「ナオミ」基板を使用。同シリーズは「PS」用ソフトとして第一作を九六年発売後、続編を含め現在までに世界で千八百万枚以上販売している。

業務用「ガンサバイバー2」は、「PS2」と「DC」用で三月下旬発売となった「バイオハザード・コードベロニカ完全版」をもとにして、新たな要素を加え開発したもの。備え付けの銃を二つ設置した2Pタイプで、家庭用にはなかった二人同時協力プレイもできる。また決まったコースを強制的に進んでいくのではなく、3Dフィールドのステージでプレイヤーが任意に視点を変えられることなどが特徴となっている。

改正風営法施行

会社分割創設で

改正府令、施行規則も

会社の分割法制が昨年五月に創設され、今年四月一日から施行されたのに伴い、風俗営業を行なう法人が分割によって新会社に風俗営業を継承させることもあることから、それらを規定した改正風営法、改正内閣府令、改正施行令が四月一日に施行された。

会社分割はある部門を別会社にする方式のひとつで、子会社として分社化する方式とは異なり、分割して出来た新会社の株式を株主に割り当てるというもの。米国では前からある方式で「スピンオフ」と呼ばれ、例えばWMSインダストリーズ社はミッドウェーゲームズ社をスピンオフし、いずれもニューヨーク証券取引所上場会社として扱われている。株主総会での手続きが必要だが、メリットも大きい。

日本では分社化しかなかったが、会社分割制創設を盛り込んだ商法改正が行なわれ、関係法律の整備法も昨年五月末に公布されていた。風営法も関係法律のひとつとして改正され、風俗営業を行なう法人が分割され、その風俗営業を新設法人に継承させる場合の手続きなどについて規定を整備した。

商法改正に伴う風営法の内閣府令（省庁再編により総理府令は内閣府令となった）や、国家公安委員会の施行規則は、施行直前の三月三十日に公布された。

株式上場企業などで風俗営業事業を分割し、新設する場合などではこれらの規定を研究しておく必要がある。しかしゲーム場を運営する中小のオペレーターにとっては、ほとんど意味がないと見られている。

なお風営法はゲーム機設置営業を「八号営業」として新規に風俗営業として規制した八四年の大改正以来、何回か改正されてきているが、「八号営業」の規制のあり方についての見直しは一度も行なわれていない。

子会社のピープル

コナミスポーツに改称

本社もコナミHEのある新宿に移転

コナミのフィットネス子会社、㈱ピープル（本社東京、石原悟社長）は四月十二日、二月期連結決算を発表するとともに社名変更、本社移転、役員異動など明らかにした。社名は六月一日付でコナミスポーツ㈱に変更、本社は四月二十三日、コナミのヘルスエンタテインメント（HE）事業部のある新宿に移転（登記上は六月一日付）する。また決算期は二月期から三月期に変更する。

コナミから太田譲取締役専務執行役員がピープルの代表権のある会長を、舘野登志郎同がピープルの取締役をそれぞれ兼任する。ピープルの石原社長、黒忠岩範副社長は代表権を持ったままだが、取締役としての社長、副社長の肩書きがなくなる予定。五月二十四日の株主総会を経て決まる。

ピープルの二月期の連結売上高は前年同期比九・二%増の五百七十七億五千三百万円、経常利益は二四・八%増の六十二億八千九百万円、最終利益は六・六%増の二十四億九千五百万円と極めて好調だ。

コナミは一月二十九日に、マイカルグループからピープルを株式の公開買い付け（TOB）方式で取得、子会社にすることを決め、二月二十三日付で五四・六%の株式を取得、子会社化した。コナミは昨年九月にHE事業部を発足させており、ピープルの子会社化によるHE事業の拡充などをめざしている。コナミはさらにピープルの機器販売子会社、㈱ナプスの全株式を三月三十日付で買い取っており、HE事業を強化している。

なおピープルの今年二月期連結売上[illegible]は、会員制スポーツクラブ経営が出店[illegible]前年比一一・[illegible]百十一億二千[illegible]用品・機器販[illegible]%減の六十三[illegible]フィットネス[illegible]管理が一四・八[illegible]千六百万円と[illegible]

シチエ、四半期決算

ゲーム場は増収

ボウリング場も好調で

㈱シチエ（本社東京、森原哲也社長）は四月十八日、第一・四半期（一－三月）業績を発表、増収増益とした。連結はない。レンタル南行徳店を三月末に閉店、レンタル行徳店を四月に営業譲渡することになった。

第一・四半期の売上高は前年同期比[illegible]の二十四億三[illegible]経常利益は一[illegible]の五億三千四[illegible]引前当期利益[illegible]%増の五億三千[illegible]

[illegible]部門別売上高はレンタルが四・八%増の十五億八千四百万円、ゲーム場[illegible]

任天堂、3月期予想

円高で利益増加

「ゲームキューブ」は9月発売

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は四月十三日、三月期業績予想（連結、単独とも）を修正した。家庭用TVゲーム機「ゲームキューブ」の国内販売は当初予定の七月から九月十四日に延期することになった。

連結業績予想は売上高が四千六百二十五億円（昨年十一月の前回予想では五千億円）と下方修正したが、経常利益は千九百億円（千四百五十億円）、最終利益は九百五十億円（七百八十億円）と大幅上方修正した。

単独では売上高三千五百十億円（三千七百億円）、経常利益千六百億円（千七十億円）、当期利益八百五十億円（五百七十億円）と修正した。

ハンドヘルド型の新製品「GBA」出荷に伴い、それ以前の買い控えで売上高は見込みを下回ることになったが、円安による為替差益が増加、六百億円にもなることから利益がふくらむことになった。

「ゲームキューブ」発売時期を二ヵ月延期するのは、部品を十分に確保し安定供給するため。米国では十一月出荷予定となる。価格は五月にも明らかにするとのこと。

トムス、3月期予想

特損処理前倒し

増収だが最終損失増える

㈱トムス・エンタテインメント（本社名古屋、駒井徳造社長）は四月十二日、三月期業績予想（連結、単独とも）を修正した。すでに中間決算で八億八千二百万円の特別損失を計上、健全化を進めているが、新[illegible]合わせるため[illegible]理を含め、さ[illegible]で十八億九千[illegible]別損失を計上[illegible]なった。

連結業績予[illegible]が百五億四千[illegible]十一月の前回[illegible]二億千万円）[illegible]は三億九千万[illegible]千万円）、最[illegible]四億二千八百[illegible]三千万円）と[illegible]

単独業績予[illegible]八十九億三千[illegible]十六億六千五[illegible]利益七億五千[illegible]億九千万円）[illegible]十九億六千三[illegible]億六千六百万[illegible]した。

特許・実用新案 出願公告・公開 （4月1日〜15日）

[illegible]

特許登録

特許出願公開

[illegible]九日＝「射撃ゲ[illegible]ムに用いられる[illegible]、任天堂㈱（京[illegible]3153603、[illegible]38481。「ゲ[illegible]画面表示方法及びゲ[illegible]置」、㈱ナムコ（東[illegible]3153761、[illegible]8343⑩。「物[illegible]遊戯装置」、㈱ス[illegible]（大阪）、315[illegible]7、10－2892[illegible]「連結オブジェク[illegible]なるキャラクタの[illegible]法」、㈱ハドソン[illegible]）、315482[illegible]－207097。

[illegible]二日＝「カード反転[illegible]びカードゲーム装[illegible]カード反転方法」、[illegible]（東京）、13－8[illegible]8。「遊技機用電[illegible]装置」、㈱マルホ[illegible]）、13－8744[illegible]ロットマシン」、[illegible]岡山）、13－87[illegible]同、㈱オリンピ[illegible]同、サミー㈱（東[illegible]）、13－87459。[illegible]87460。同、[illegible]器産業㈱（大阪）、[illegible]7453。「遊技[illegible]同、13－8745[illegible]㈲愛和ライト（愛[illegible]13－87451。[illegible]三共（群馬）、13－[illegible]64⑩。同、アル[illegible]東京）、13－87[illegible]同、13－874[illegible]「遊技機、遊技機[illegible]媒体及び遊技シス[illegible]同、13－874[illegible]ーム装置の表示[illegible]びゲーム装置」、[illegible]コ（東京）、13－8[illegible]6⑩。「遊技機」、[illegible]87540。「メ[illegible]射装置と遊技機」、[illegible]87541。「ゲーム装置」、同、13－87552。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、13－87457。「遊戯機」、㈱スタンス（大阪）、13－87542⑩。「モーション再生制御方法、記録媒体およびゲーム装置」、㈱スクウェア（東京）、13－87543⑩。「ビデオゲームにおける難易度制御方法、難易度制御プログラムを記録した記録媒体、ゲーム装置及びコンピュータデータ信号」、同、13－87557⑩。「画像表示装置、画像表示方法および射的ビデオゲーム装置」、コナミ㈱（東京）、13－87544⑩。「射的ビデオゲーム装置および射的ビデオゲームにおける画像表示方法」、同、13－87551⑩。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、13－87545。同、13－87546。同、13－87547。「手持型ゲーム機、ゲーム方法及び記憶媒体」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13－87548⑩。「ゲーム機」、同、13－87549。「家庭用テレビゲーム機」、同、13－87556⑩。「携帯用ゲーム機」、㈱バンダイ（東京）、13－87550⑩。同、13－87553⑩。同、13－87555⑩。「ゲームシステム及びゲームシステムのカード印刷方法」、同、13－87558。「テレビゲーム機」、松下電工㈱（大阪）、13－87554。「ゲームネットワークシステム、及びネットゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、13－87559。「ビデオ・ゲームのネットワーク処理システムおよび方法」、ミッドウェイ・アミューズメント・ゲームズ社（米国）、13－87560。「移動電話及びゲームユニットを用いたマルチプレーヤーゲームシステム」、ノキア社（フィンランド）、13－87561。

四月十日＝「ダンスゲーム装置」、コナミ㈱（東京）、13－95969。「遊技機用基板ケースおよび取付構造」、同、13－95974⑩。「ダンスゲームシステム」、同、13－96060⑩。「リズムゲーム装置、リズムゲーム方法および可読記録媒体並びに操作装置」、同、13－96061⑩。「対戦型ビデオゲーム表示方法、記録媒体および対戦型ビデオゲームシステム」、同、13－96064⑩。「遊戯媒体貸出装置」、高砂電器産業㈱（大阪）、13－95981。「スロットマシン」、同、13－95971。同、㈱オリンピア（東京）、13－95973。同、サミー㈱（東京）、13－95979⑩。同、狭山精密工業㈱（埼玉）、13－95982。同、アルゼ㈱（東京）、13－95983。「遊技機」、同、13－95977。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、13－95972⑩。「絵柄組合せ遊技機、その制御方法、及び制御プログラムが記録された記録媒体」、山本順一（兵庫）、13－95975⑩。「遊戯台、遊戯方法および遊戯方法の記録媒体」、㈱大都技研（東京）、13－95976⑩。「遊戯台、ゲーム方法及びゲーム方法の記録媒体」、同、13－95978⑩。「遊戯台」、同、13－95980⑩。「メダルゲーム機」、㈱昭和技研（埼玉）、13－95984。「看板を有する遊技機とその看板の仮止着方法」、㈱ナムコ（東京）、13－96058。「フィールドマップ生成方法、ビデオゲームシステム、及び記録媒体」、コナミ㈱（東京）、㈱ケイシーイー東京（東京）、13－96059⑩。「迷路自動生成方法、記録媒体及びビデオゲーム装置」、同、13－96067⑩。「ゲームプログラム作成方法、ゲームシステム、及び、記録媒体」、同、13－96068⑩。「ゲームシステム」、㈱ケイシーイージャパン（東京）、13－96062⑩。「ゲームシーン再生処理機およびシステム」、富士写真フイルム㈱（神奈川）、13－96063。「広告ゲームの制御方法、広告ゲームの制御システム、および記録媒体」、㈱アイコリア（韓国）、13－96065⑩。「パチンコシミュレータ」、ダイコク電機㈱（愛知）、13－96066。「移動端末、ゲームの制御方法およびコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、13－96069。

デルガマダスの

1号店オープン

カプコン施設との提携も

デルガマダス㈱（本社東京、平島稔社長）は、東京・渋谷に直営インターネットカフェ「カフェJネット・ニュウニュウ」を三月三十日オープンした。同社はカプコンや山中秀晃マタハリー社長らの出資により十二月設立され、同店は直営一号店となる。

レジャービルの七階にあり、約五百四十平方㍍のフロアにパソコン百四十六台（すべて液晶画面タイプ）を設置。東京都内では最大規模のネットカフェとなる。既存のアナログ電話回線を利用した高速通信のADSL（非対称デジタル加入者線）とSDSL（対称デジタル加入者線）で接続。投資額は約一億三千万円。

同店ではネットゲームを中心に提供しているのが特徴で、カプコンなど国内大手ゲームメーカーや韓国のゲームソフトメーカーから約三十種類のゲームソフトが供給されており、今後はオリジナルゲームも開発する。

利用者が受付で会員登録（料金百五円）した後座席に座ると、係員がパソコンのロックを解除する。座席はフリー席と一人用ボックス席（いずれも利用料金一時間五百円で延長三十分ごとに二百四十円）、ペアボックス席（同九百円、四百三十円）の三種類を用意。二十四時間営業で、午後十一時－翌朝八時は割安料金となる。飲み物（アルコールなし）はフリードリンク制で軽食（有料）も十五種類用意しており、パソコンで注文する。店内は喫煙所以外は禁煙となっている。

同社では、軽食を含め一人当たり平均消費額千五百円、月額二千万円の売上げを見込んでおり、「夜間の滞留時間が長く軽食も昼間の二倍以上の注文があるので、目標売上額は確実にクリアできる」とのこと。

またカプコン「デジログラボ」など他のネット利用施設との提携によるネットゲーム対戦やネット電話も近く導入し、他店との差別化を図るともに、今後都内の繁華街を中心に直営店およびフランチャイズ展開を進めていくとしている。

デルガマダス「カフェJネット・ニュウニュウ」で、利用客のようす

タイトー、iアプリで

バトルギア配信

「げーむタイトー」4作目

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）は、NTTドコモのiアプリ対応携帯電話向けにゲームソフト「バトルギア」を五月七日から配信する、と四月中旬発表した。

同社はiモードサイト「げ〜むタイトー」で、iアプリ対応「スペースインベーダー」、「パズルボブル」、「アルカノイド」を配信しており、これで四作目となる。いずれも業務用をもとにしたもの。

「バトルギア」は一定条件で走行データがサーバーに登録され、他のプレイヤーの走行データをダウンロードして競走できるというシステムに特徴がある。レースに勝つと選択できる車種が増えたり、機能アップパーツの入手などができる。

なお「PS2」用「バトルギア2」で終了時に表示されるパスワードを入力すると、難易度の高いコースなどが追加される。利用料は月額三百円。

iアプリ「バトルギア」の画面

山口県協、通常総会

相談窓口で協力

会員減だが、役員は留任

山口県アミューズメント施設営業者協会（萩田雅重会長、正会員十二社）は三月二十七日、山口市内の防長青年館で第十六回通常総会を開き、役員改選により萩田会長を再任した。

来ひんとして県警生活安全課の石丸保則警部、少年課の河野豊之警部補、県女性青少年課の平岡源一課長がそれぞれ挨拶した。うち平岡課長から、いじめや悩み事などに関する県相談窓口の連絡先を記載したカードをゲーム場に掲示してほしいとの要望があり、同協会員が協力することになった。

平成十二年度事業報告案、決算案、十三年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画は、関係機関が行なう青少年育成活動への協力、会員増強と組織強化、違法営業の徹底排除、関係団体の防犯活動への参加などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、全役員を再任とした。うち副会長三名中一名は大手三社の輪番制となっており、今回はセガ社の新織田裕二氏が新副会長に就任した。

なお会員数は正会員十二社、準会員二社となりいずれも前期より二社ずつ減った。

山口県協・通常総会で、正面は来ひんの石丸警部補、県の平岡課長ら

大阪府協、理事会

総会議案を了承

AOU会費増の見通し

大阪府アミューズメント施設営業者協会（川楠俊太郎会長）は四月十六日、大阪・大手前のプリムローズで第九十三回理事会を開き、通常総会提出議案などを検討した。

予決算案、事業報告案、計画案はそれぞれ一部字句修正し、総会に提出することになった。総会は五月十七日、難波御堂筋ビルで開催する。

大阪府主催の世界卓球選手権大会（四月二十二日－五月四日）に協賛し、選手交流ロビーにシール機三台（ユウビス提供）をフリープレイで設置することを決め、これを森田修次理事が担当することになった。

中部北陸と近畿の二地区協議会共催「風営法の勉強と店舗管理者研修会」（三月二十一－二十三日、三重・鳥羽市）に八府県から七十三名（うち大阪府協から十一名）が参加したとの報告があった。同研修会では三重県警生活安全企画課の米川正則調査官が風営法規制の概要について、綜合ユニコムの平壮八郎氏が店舗管理について説明した。また参加者同士で各店での運営方法についてディスカッションし、この項目のまとめを同理事会で配布した。

また川楠会長から、AOUがエキスポ収入でなく会費収入をもとにした運営を行なう方向で、新たに台数会費制を導入することなど検討しており、近く会員協会に会費増額の要請があるものと思われるとの報告があった。

人事異動

タカラ

（5月6日）退任（取締役）森川雅博

（6月下旬）取締役（常勤監査役）久保亮三▽同、生産管理部長兼R&Dネットワーク室長須佐謙一▽同、BOYSマーケティング部長真下修▽監査役（取締役財務部長）野沢武一▽退任（取締役）荘司征男

ピープル

（5月24日）会長、コナミ取締役兼専務執行役員太田護▽代表取締役兼執行役員社長（社長）石原悟▽同兼執行役員副社長（副社長）黒岩忠範▽取締役兼専務執行役員(常務）管理本部長山本治男▽同（同）開発本部長深田一夫▽取締役（同）米沢美郎▽同、コナミ取締役兼専務執行役員舘野登志郎▽監査役、コナミ取締役兼専務執行役員山口憲明▽同、同常勤監査役山本哲郎

常務執行役員（常務社長室長）池田重郎▽同（常務）法人・関連事業本部長八木伸一▽同（取締役）人事本部長吉田正昭▽同（同）フライツァイト事業本部長香本育良▽執行役員（同）東海事業部長宮沢清志▽同(同)セレ事業部長飯沼満▽同、西部第一事業部長山本通夫▽同、法人運営事業部長中井精三▽退任（取締役）平島武美▽同（監査役）星義道▽同（同）中川憲夫

オリエンタルランド

（5月1日）舞浜リゾートライン会長、副社長上沢昇▽営業本部長（運営本部長兼エンターテイメント本部長）常務奥山康夫▽運営本部長（営業本部長）同福島祥郎▽エンターテイメント本部長（人事本部人事企画室長）取締役嶋津洋四郎▽フード本部長（経理部長）同砂山起一

第一テーマパーク事業部長（人事本部人財開発部長）佐藤健司▽第二テーマパーク事業部長、プロジェクト統轄部長兼運営監理部長田丸泰▽人事本部人事企画室長、鈴木茂▽同人財開発部長、皆川広毅▽経理部長、横田明宜▽監査部長、越川敏雄▽運営本部運営企画室長（監査部長）石田幸久▽同第一運営部長、荒川準一▽同第二運営部長、君塚健▽同セキュリティ部長、黒川誠治▽エンターテイメント本部ショー制作部長、渡海一博▽同コスチューミング部長(運営本部運営企画室長）徳力真▽フード本部フード企画室長兼第二フード部長（食堂本部食堂企画室長兼食堂部長）岩間徹夫▽同フード開発部長、寺田功▽同第一フード部長、佐藤晃▽総務部秘書役、上西京一郎

▼機構改革＝①第一テーマパーク事業部、第二テーマパーク事業部を新設、②運営部、食堂部を廃止し第一運営部、第二運営部、第一フード部、第二フード部を新設

（6月下旬）専務（常務）奥山康夫▽同（同）中山徹▽常務（取締役）高桑誠▽同（同）長岡彰夫▽取締役、情報システム部長大和田誠▽同、人財開発部長佐藤健司▽同、第二テーマパーク事業部長兼プロジェクト統轄部長兼運営監理部長田丸泰▽常勤監査役（京成ストア社長）戸村光夫▽監査役、三井不動産社長岩沙弘道

退任（副社長）舞浜リゾートライン会長上沢昇▽同（取締役相談役）村田倉夫▽同（常勤監査役）堀切隆▽同（監査役）永井正巳▽同（同）広瀬邦哉▽同（同）石津司郎

東京ドーム

（4月20日）退任（常務）永田孝男

（4月26日）兼営業本部スポーツ&エンターテインメント事業担当、専務営業本部長常盤昭雄▽経営企画室長兼情報システム部長（総務部・施設部担当）取締役門脇輝彦▽総務部・施設部担当(営業本部スポーツ&エンターテインメント事業担当兼東京ドーム部長）同神田政登

退任（取締役）松戸公産社長藤井和▽同（同）東京ドーム・リゾート・オペレーションズ社長岸元征英▽同（同）札幌後楽園ホテル社長井口祐一

経営企画部長、田中雅昭▽東京ドーム部長、本田顕治▽黄色いビル管理部長、鶴留俊一

▼機構改革＝東京ドーム部から黄色いビル管理部を分離

ラウンドワン

（4月27日）運営統括部長（開発部長）取締役吉田健三郎▽営業支援部長（運営部長）同田川由登

▼機構改革＝①運営部、開発部、企画室を統合し運営統括部とする、②お客様相談室を営業支援部に改称

東京おもちゃショー01

ペットロボットに関心

主催は統合された日本玩具協会に

玩具業界最大の展示会「東京おもちゃショー01」が三月二十二－二十五日、東京ビッグサイトで開催され、前年に引き続きペットロボットに関心が集まった。

四十回目となる今回から同ショーは、前回まで主催してきた㈳日本玩具国際見本市協会を吸収合併し新組織となった㈳日本玩具協会（山科誠会長）の主催となる。

玩具業界は長引く不況と少子化により厳しい状況が続いているが、各メーカーが対象年齢の幅を広げた商品開発や新分野の開拓に取り組んでおり、その効果が少しずつ現れてきたとされている。同協会の調べでは、九九年度（二〇〇〇年三月末まで）の玩具市場規模は八千五百七十九億円で前年度比四・八％減だったが、二〇〇〇年度は微増と予測している。うち家庭用TVゲーム関連は一〇％減だが、ロボットや携帯玩具、カメラなどの分野が三倍増に拡大すると見ている。

今回の出展社は国内百三十七社（前回百四十三社）、海外からは前回と同じ四十三社、計百八十社（前回百八十六社）。

四日間のうち前半二日間は業者商談日、後半は有料（今回から六十五歳以上は無料）で一般公開した。入場者数は前半が一万七千三百七十七人で前年比八・三％減、後半は四万六千六百八十八人で八・九％減、四日間では六万四千六百六十五人で約九％減となった。

九六年に家庭用TVゲーム関係が「東京ゲームショウ」に移ってから盛り上がりを欠いており、昨年はペットロボットの登場で盛り返したものの、今年は一昨年の状況に戻り落ち着いた展示会となった。

ロボット分野は出展メーカーが増え、ペット型の種類が多彩になったほか、ダンスロボットや二足歩行ロボットが自律型のほか携帯電話で操縦できるものなどが出品され注目された。

AM業界関係からはコナミ、バンプレスト、マルカ、セガ社系のセガトイズなどが出展した。

コナミは、プロ野球カードゲーム「フィールド・オブ・ナイン」の三作目を中心に、センサー内蔵のネズミ型ペットロボットを参考出品。また音楽ゲームの要素を加味したフィットネス機器（四種類）、「ゲームボーイアドバンス」用ソフトのラインアップなどを紹介した。

バンプレストはバンダイとの共同小間で出展し、業務用プライズマシンの「コンビニキャッチャー」や「仮面ライダーアギト変身！Wルーレット」、また「ポイントシューター」や「ホームランスタジアム」など「くみくみつくす」シリーズのほか、抽選機「一番くじ」や各種キャラクター商品を展示した。

マルカは、音と光の点滅を備えた二足歩行型ロボット「コマンダー」シリーズ二種、ミニカーシリーズ、各種玩具などを出品。

セガトイズは、人間型の二足歩行ロボット「C－bot」を中心とする〝ファミリーロボットシリーズ〟、「プーチ」や表情が変わる花型ロボット「ペタルーチ」、赤ちゃんのさまざまなしぐさをする「ベビーロボ」などの〝ココロボシリーズ〟のほか、「アンパンマン」キャラの多彩なフィギュアとグッズ、デザインを一新しバージョンアップした電子玩具「ピコ」などを出品した。

東京おもちゃショー01でバンプレスト（上）とセガトイズの小間

AKワークスの乗物

プラレール展開

ユザワヤなど玩具店向け

エイケイワークス㈱（本社大阪府泉南郡、藤原忠社長）は、トミーの玩具を採用した乗物機「トミカプラレールワールド」シリーズを順調に出荷しており、このほど初めて玩具店にも設置した。

設置した玩具店はユザワヤ商事㈱（本社東京、畑中利之社長）が経営するユザワヤ吉祥寺店と津田沼店の二ヵ所。ユザワヤは中学生以上を対象とした手造りホビーの大型専門店を六店展開しているが、子ども対象のホビーと玩具も扱うことになり三店を改装、うち二店に玩具の販促を兼ねて乗物機も設置することにしたもので、いずれも三月三日リニューアルオープンした。乗物機は買い取りでユザワヤが運営。

吉祥寺店では、八階建てビルの売場面積一万三千九百平方㍍のうち、地下一階－三階の四フロア約三千三百平方㍍を玩具売場「トイタウン」に変更、地下一階にトミーの玩具と乗物機を中心にした「プラレールランド」を設置した。乗物機は同シリーズのうち8の字形レールの走行式「700系新幹線のぞみ」と、約三㍍の直線レールを往復する「おでかけトミカ」の二機種。いずれも利用料金二百円。

同乗物機シリーズは、伊藤忠産機㈱の玩具部門がトミーから「プラレール」玩具を乗物機化する許諾を得て総発売元となり、エイケイワークスが企画、開発、販売を担当、㈱大阪娯楽機製作所が製造しているもの。レール走行式乗物機のほか定置型乗物機やエアーアクションの遊具などがある。

エイケイワークスでは、「レール走行式の引き合いが多く昨年十月発売以降半年間で、SC内のAMコーナーを中心に大型ゲーム場などに約五十セット出荷し、現在も次々と注文がある。また玩具店では、トミーがこの乗物機を買い取り全国の売場で販促イベントを次々と展開しているが、常設は今回が初めて。なお乗物機は製造許諾によるオリジナル製品のため、OEMの場合に比べると効率良く製造、販売できる」としている。

なおトミーはプラレールにオリジナルキャラだけでなく、アンパンマンやきかんしゃトーマス、ディズニーなど人気キャラも次々と採用しつつあり、これらのキャラも同乗物機シリーズに順次採り入れていくことになっている。

ユザワヤ吉祥寺店の「プラレールランド」のようす

東京ゲームショウ春

「Xbox」日本初公開

セガ社不参加で出展社、来場者とも減少

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）主催の「東京ゲームショウ01春」が三月三十日－四月一日、千葉の幕張メッセで開催され、出展社数、来場者数ともに過去最少となったが、マイクロソフト社「Xbox」の日本初公開や任天堂の初出展など話題は多かった。

家庭用TVゲームソフトの紹介を目的に九六年に第一回開催、九七年から年二回開催で今回が十回目となるこの展示会は、出展社が前回より十社減の五十三社、出展小間数が百三十一小間減の九百三十一小間となり会場もこれまでの一－八ホールから一－七ホールに縮小した。中小のソフトメーカーが、ハードの高度化や膨大な開発費に対応できなくなっていることによるものとされている。

今回は初日の午前中のみ（従来は終日）ビジネスタイムとし、流通関係者を招待した。初日の午後と後の二日間を一般客に有料で公開した。来場者数は前回に比べ一四・一％減の十一万八千八十人で、うちビジネスタイムに一万一千七十九人、一般公開に十万七千一人が来場した。

今回の話題の中心は「Xbox」で、マイクロソフト社は同機の展示とステージイベントなどで大きくアピールした。しかし同社小間でゲームソフトの展示はなく、サードパーティーのコナミとアイデアファクトリーが紹介したのみにとどまった。また初日にマイクロソフト社のビル・ゲイツ会長が、日本市場での戦略について基調講演を行ない、約四千人が参加し関心を集めた（別記事参照）。

展示ソフトは全体で約四百タイトル。対応機種別では「PS」二七％、「PS2」一五％の二機種で四割を占めるが、いずれも前回より減少した。増えたのはハンドヘルドゲームで、とくに任天堂の初出展もあり「ゲームボーイアドバンス」（GBA）が四倍増の二七％を占めたのが目立つ。また携帯電話用が「iアプリ」コンテンツを中心に増加した。「DC」は四％で、セガ社が今回も出展しなかったこともあり、前回半減したまま横ばいとなった。

ジャンル別では格闘アクション、シミュレーション、ロールプレイングの順で、いずれも前回より増えた。またドライブゲームも増加したが、これら以外は減少した。

AM業界関係の出展では、カプコンがDC用の続編「カプコンVSSNKミレニアムファイト2000プロ」（業務用でも五月末発売となる）をメインに、PS用「ワンピースマンション」、PS2用「ジョジョの奇妙な冒険第5部」（映像のみ）など計二十四タイトルを紹介。また業務用「プロギアの嵐」、初公開となる「ヘヴィメタル・ジオマトリックス」（ナオミ）を展示した。

コナミは「Xbox」用「エアフォースデルタⅡ」を披露。またPS2からGBA、携帯電話用まで同社音楽ゲームを中心とするソフト計七十タイトルを一挙に公開。業務用「パラパラパラダイス・セカンドミックス」と「DDRフィフスミックス」も設置した。

ナムコはPS2用「エースコンバット4」をメインに、PS用「ワールドスタジアム5」、GBA用「ミスタードリラー2」など七タイトルを出品した。

アルゼはPS2用「シャドーハーツ」、PSと「ネオジオポケット」用のパチスロソフトなど。テクモはPS2用「モンスターファーム」、PS用「同ジャンプ」など。サン電子はPS2用「タイピング泪橋・あしたのジョー」など。アトラスがGBA用「爆熱ドッジボール」など展示。

任天堂は「マリオカートアドバンス」、「ゲームボーイウォーズ」などGBA用のみをアピールした。

なお初日のシンポジウムで、カプコンがプログラマー育成、ナムコがデザイナー育成についてそれぞれ説明した。

日本仕様の「Xbox」

TGS01春の開会式（上）と業務用の新作も展示したカプコンの小間

MS社ゲイツ会長講演

日本重視を強調

ネットゲームに大きな期待

「東京ゲームショウ01春」初日の三月三十日、幕張メッセのイベントホールで米国マイクロソフト社のビル・ゲイツ会長が基調講演を行なった。

講演会ではCESAの辻本憲三副会長が開会挨拶した後、ゲイツ会長が「Xbox」の日本での展開などについて講演した。その要旨は次のとおり。

――「Xboxの性能を生かしたゲームを作る上で、われわれは日本市場に積極的な投資をしていくことが必要と考えている。日本市場を意識したゲームを開発するための環境整備が重要であり、ゲームアーティストの能力を最大限に引き出すツールなどを備えた〝ゲームスタジオ〟を日本に設置する」

「ゲームの要素として重要なコントローラーは、日本では米欧向けと異なる仕様のものを発売することにし、本日発表した。これはユーザーの意見を調査した結果、日本のユーザーの希望が米欧とは違っていたからだ。日本向けのものはサイズがやや小さく、ボタンの配置や握り部分の形状を変えて、操作性と持ちやすさを重視した」

「ゲームソフトを開発するパートナー企業は現在二百社、うち七十社が日本のメーカーだ。各社とは技術的な面だけでなく市場への導入方法についても話し合ってきた。大半のゲームソフトはパートナー企業から発売されることになる」

「これからのゲーム業界にはオンラインゲームがなくてはならないものとなる。Xboxはオンラインゲームに大きな力を発揮する能力を備えており、新しい機能をハードディスクにダウンロードすることもできる。当初からブロードバンドを意識して開発しており、日本でのブロードバンド普及に協力するためNTTコミュニケーションズと提携した。大容量高速通信のADSLにXboxを常時接続できる環境を備え、これまでになかった新しいオンラインゲームサービスを提供したい。私は今、このプロジェクトに対しウインドウズを初めて世に送り出した時と同じ興奮を覚えている」――

ビル・ゲイツ会長は講演の中で、セガ社の故大川会長とオンラインゲームのビジョンについて話し合ってきたと述べ、このほど両社は長期的戦略提携を行なったとし、これを担当したセガ社の香山哲特別顧問を紹介した。

香山特別顧問は、「Xbox用ゲームソフト開発に参入し、十一タイトルの開発に着手した。またXboxの機能を生かしたオンラインゲームの開発にも取り組んでいく」と語った。このほか同機用ゲームソフト開発に参入したカプコン、ナムコ、コナミ、テクモ、アトラスなどのコメントが、映像で紹介された。

またマイクロソフト㈱の宮田敏幸部長が〝ゲームスタジオ〟担当として開発中のゲームソフトの映像、吉岡直人マネージャーがハードの性能をそれぞれ紹介した。

講演会で米国MSのビル・ゲイツ会長（左）と香山哲セガ社特別顧問

TGS開会式で

辻本副会長挨拶

〝新しい本体とソフトで〟

「東京ゲームショウ01春」の開会式は会場入口で行なわれた。上月会長が欠席のため辻本憲三副会長が挨拶し、「この展示会はCESAのメインイベントであり、今回は二十一世紀最初で十回目という記念すべきものとなる。新ソフトと新しいプラットフォームがフレッシュなインパクトと二十一世紀のトレンドを感じさせるものとなるだろう。今後も新鮮で魅力的なエンターテインメントソフトを世界に発信し、ユーザーの期待に応えていく」と語った。

来ひんとして経済産業省・文化情報関連産業課の河本健一課長補佐は、「回を追うごとに内容が充実し海外での知名度も上がっており、わが国エンターテインメントソフトの一大イベントと言えるものになった。現在、IT革命と言えばネットワークインフラが問題になるが、いかにブロードバンド化が進んでも、その中を駆け巡るコンテンツがなければ意味がない。コンテンツ充実の一環として、その開発、提供の優等生であるゲーム産業の相談に乗り有効な施策を講じていくため当課にゲーム産業係を設けた」と述べた。

「手塚治虫ワールド」へ まず事業体設立
第3セクターでなく民間で

㈱手塚プロダクション（本社東京、松谷孝征社長）など九社は、神奈川県川崎市に建設するテーマパーク「手塚治虫ワールドかわさき」の実現をめざす事業体「㈱手塚ワールド企画」を四月二日設立した。

手塚プロは手塚治虫の世界を立体的に表現するテーマパーク構想を九六年に発表、九八年に候補地を川崎市浮島地区に決めた後、基本計画を作成し二〇〇〇年七月に民間企業七社により事業体設立準備機構を設立、資金調達などに関する検討を今年三月に終えた。当初は第三セクター方式を想定していたが、財政難の自治体主導では運営が難しいとして民間企業主体の事業化をめざすことになった。

新会社は資本金九千万円で、手塚プロ、日本工営、京浜プラント工設㈿、高千穂産業ほか五社がそれぞれ一千万円ずつ出資。本社は川崎市に置き社長に手塚プロの松谷社長が就任した。今後事業の中核となる企業の誘致、資金調達の折衝などを具体的に進めていく。

同テーマパークの基本計画では、約千八百億円をかけて二〇〇七年オープンをめざす。敷地面積三十八ヘクタールで、アトラクションはライドタイプ二十二種類、ショータイプ十五種類などを含む計四十二種類を予定。年間八百万人の入園者を見込んでいる。

エイブル感謝ツアー 今年もハワイへ
127社163名が参加

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）は四月十四日～十八日、恒例の「エイブルサンクスツアー」をハワイで実施した。

これは同社が一年間の取引に感謝するため、AM業界の得意先を海外ツアーに招待したもの。八四年から毎年実施してきており、これまでの開催地はサイパン九回、ハワイ五回、オーストラリア二回、グアム一回。今回は十八回目となり百二十七社百六十三名が参加した。

ツアー一行は十四日に成田空港を出発、ホノルルのアラモアナホテルに三泊した。三日間自由行動で、用意されたオプショナルツアー（計十三種類から選択）などを楽しんだ。

十五日は「第十八回エイブルゴルフコンペ」が行なわれ、二十四名が参加。㈲ディライトの平山昭治社長が優勝、準優勝は㈲稲田商事の稲田正一社長、以下五位まで大野商事㈱の大野佳之常務、セガ社の永井明専務、㈱アイモの田口宜由社長の順となった。

十六日夜にさよならパーティーが開かれ熊谷社長が挨拶、「当社も設立十九年目に入った。〝転ばない者は歩けない〟という格言があるが、これまでいく度となく転んでは立ち上がり今日まで頑張ってこれたのは、メーカーとオペレーターの皆様のお陰だ。その感謝を込めてこのツアーをこれからも毎年実施していきたい」と述べた。

参加者を代表して㈱ハニュウの羽生勲社長が、「今後もわれわれオペレーターは協力を惜しまないので、ますますの発展を期待したい」と挨拶した後、北陸レジャー機器㈱の東源太郎社長が乾杯の音頭をとった。

宴半ばに熊谷社長から新婚夫婦と四月生まれの参加者にプレゼントが手渡された。また恒例のビンゴ抽選会も行なわれた。セガ社の永井専務が「セガはオペレーターに喜ばれる製品開発に一層尽力していく」と述べ、中締めを行なった。次回のツアーもハワイを予定している。

写真はいずれもエイブルサンクスツアーを楽しんだ参加者のようす

論潮 電子回路

電子回路は今やさまざまな産業や機関だけでなく人々の日常生活にすっかり入り込んでおり、もはやなくてはならないものであるが、さてその意味となるとどれほど理解されているのだろう。特に携帯電話などを日常的に利用している若者に、質問したい感じになる。

電子回路で一番の技術は集積回路であり、安定・小型化を実現した。しかしそれにはさまざまな前史がある。まずコンピューターの演算に欠かせない増幅を、真空管で実現した。その真空管は、エジソンの白熱灯から導き出されたエジソン効果を元に、開発された。こうして次々と元の技術を遡ることもできる。

トランジスタの開発はこうしたコンピューター開発に革命的な影響を与えた。膨大な数の真空管に代わり、増幅を担当する接合型のトランジスタが使用され、次にそれが集積回路化されたのだ。低電力で安定して作業できる環境を作ることが可能になったのである。この集積回路（IC）はさらに大規模のLSIに発展し、今ではさまざまな用途別に集積回路が開発され、CPUでさえもが急速に発達するに及んでおり、電子回路技術は驚異的な発達を遂げるに至った。

電子回路はさまざまな入力装置、出力装置と組み合わされ、またセンサー、モーター、スピーカーなど周辺装置も性能をアップさせながら、小型化されるなど環境も整った。その実例を私たちは家電屋、パソコンショップなどで見ることができる。それらの製品は最先端技術によって作られたが、少し月日が経つとたちまち古くなる、という共通の性格があることにも気づく。

AM機の場合も、こうした電子回路の進歩の影響を大いに受けている。乗物機の擬音効果はもちろん、TVゲーム機では直に電子回路が主役になっている。だがAM機が開発されている目的は変わらない。人びとを楽しませるという目的を見失うと開発の意味がなくなることになる。

「バイオハザード4D」がオープン

デジタルアミューズなどが制作したホラーアトラクション「バイオハザード4Dエキスキューター」が営業用に設置されることになった。東京の遊園地「としまえん」と沖縄の「クラブセガ北谷」に導入され、四月二十八日から運営される。前者での利用料は八百円となっている。

事務所移転

オムロン㈱・事業開発本部コロンブス事業推進部＝京都市下京区烏丸通七条下ル東塩小路町七三五の五、ニッセイ京都駅前ビル3F、☎（075）344‐8174。

長崎県アミューズメント施設営業者協会＝佐世保市白岳町一六六の一一、㈱九娯貿易内、☎（0956）33‐0210。

（前号からの続き）

東京高裁

中古ソフト販売差し止め請求権不存在確認訴訟の控訴審判決（後半部分）

(3) 頒布権と投下資本回収

投下資本回収一般のために頒布権が認められているわけではない。

控訴人は劇場用映画に勝るとも劣らない先行投資を必要とするゲームソフトでも投下資本回収を流通過程で認められる必要があるから頒布権を認めるべきであると論じる。しかし、原判決が述べるように、頒布権は投下資本の回収一般のために認められているわけではなく、劇場用映画フィルムの利用・流通形態の特殊性すなわち配給制度の保護のために認められているのである。大量の複製物の公衆への販売という流通形態に頒布権を適用することはおよそ想定されていなかった。すなわち頒布権が創設されたとき、その前提となった流通は配給制度による配給であり、そのとみ、配給以外の「多様な機会」など存在せず、想定もされていない。

なお、投下資本の回収が目指されるのは、およそ市場活動一般に妥当することである。著作物の作成に多大な先行投資が必要とされるのは、映画やゲームソフト（それらのすべてが、多大な先行投資を必要とするものというわけではない。）だけでなく、プログラム、データベース、百科辞典等々いくらもある。投資が著作権法上の保護を正当化するわけではない。したがって、仮にゲームソフト製作への投下資本が膨大であったとしても、そのことは、配給制度のないゲームソフトに、頒布権を認める根拠にはなり得ない。大量の複製物の公衆への販売に関して流通をコントロールして投下資本回収を図ることは、頒布権立法当時想定されていないし、これが頒布権の内容とされたこともない。

(4) 頒布権と大量流通

大量生産され、公衆に大量流通する本件各ゲームソフトには頒布権を与える根拠がない。

頒布権の与えられるべき映画の著作物は、「少量の複製物しか製作されず、製作された複製物の経済的効用が劇場用映画のオリジナルプリントに比肩するもの」に限定される。本件各ゲームソフトは、そのようなものではないので、これに頒布権を与えるべき根拠がない。また、複製物が多数製造販売され、これが公衆へ譲渡されることが予定されている著作物は、本、音楽CD、プログラムなど他にもたくさんあるが、本件各ゲームソフトのみに頒布権を認めるのは、他の著作物と比較して保護内容に均衡を失することとなる。連続影像性ということから、ゲームソフトに頒布権を認めることを導くことはできない。

(5) 頒布権と公衆提示目的

法26条1項の頒布権の対象となる頒布は、公衆提示目的（上映目的）の著作権法第2条1項19号後段の頒布であり、公衆提示目的（上映目的）のない本件各ゲームソフトの流通には頒布権を適用する余地はない。

上映目的でない映画の複製物の頒布には、頒布権は及ばない。WIPOが1978年に発行した逐条解説（和訳1979年）は、ベルヌ条約14条に関し、上映目的でない映画の頒布はそもそも同条項の予定する範囲にないことを明らかにしている。すなわち、映画であっても現在のビデオカセットのような劇場で上映する目的ではなく家庭内で鑑賞する目的のための譲渡をコントロールするようなことはもとより想定されていなかったのである。ましてや、個人の家庭内使用がよりいっそう明らかなゲームソフトについて、その譲渡をコントロールすることが想定されていなかったことは明らかである。

著作権法第2条1項19号は、映画の著作物を含む著作物一般に関する「頒布」概念として前段頒布（「複製物を公衆に譲渡し、又は貸与する」こと）を規定し、映画の著作物のみに適用される「頒布」概念として後段頒布（「これらの著作物を公衆に提示することを目的として当該映画の著作物の複製物を譲渡し、又は貸与すること」）を規定していることがわかる。

後段頒布は、「映画の著作物」にのみ認められた特別の規定であり、これは著作権法第26条（平成11年改正前）という特別の扱いを認めるためにのみ作られた規定である。したがって、後段頒布こそ頒布権という特別な規定の内容をなす「頒布」の意義でなければならない。前述のとおり、後段頒布は公衆への直接的な譲渡、貸与（前段頒布）ではなく、上映目的など公衆に提示する者への譲渡・貸与すなわち配給を意味する。これは、立法当時の映画が劇場において多数の者の需要を一時に満たすという利用形態を前提としており、その限りでは、強力なコントロールの根拠であり得たものである（テレビ放送用映画も同様である。）。

しかし、ゲームソフトの販売においては、劇場用映画やテレビ放送用映画のように公衆提示目的で譲渡が行われるわけではない。したがってゲームソフトの販売では、そもそも頒布権の対象となる後段頒布はなされておらず、頒布権侵害が生じる余地がない。

(6) テレビ放送用映画の頒布権

テレビ放送用映画に頒布権が認められていることは、ゲームソフトに頒布権を認める根拠にはならない。

著作権法制定時に、当初案では映画の著作物には「もっぱら放送のための技術的手段として放送事業者によって作成されたものを含まない」とされていたものが立法段階で削除された事実があるとしても、それは放送用映画を映画の著作物から排除しないという意味を有するにすぎない。しかも放送事業者等が行うこの頒布では、頒布先である放送事業者等によってそのテレビ放送用映画が放送され公衆に提示されることが目的となっているのであるから、むしろこれらの規定は「公衆に提示することを目的とした譲渡・貸与」が（映画の著作物のみに適用される）頒布権における「頒布」概念（著作権法2条1項19号の「後段頒布」）であることを如実に示すものといえる。

これに引き換え、ゲームソフトには配給制度もないし、消費者向けに大量生産され大量に流通するゲームソフトの販売には、放送や有線放送を行う放送事業者等のような公衆に提示する目的もない。いずれの点から見てもゲームソフトに頒布権を認める根拠は出てこないと言わざるを得ない。テレビ放送用映画に頒布権が認められていることは、ゲームソフトに頒布権を認める根拠にはならない。

(7) 頒布権と反復視聴の可能性

反復視聴の可能性が少ないことは頒布権を認める根拠とならない。

控訴人は、映画の著作物に頒布権が与えられたのは、単に多大な先行投資を要するからではなく、映画の著作物は、製作に多大な費用、時間及び労力を要する反面、一度視聴されてしまえば視聴者に満足感を与え、同一人が繰り返し視聴することが比較的少ないという特性が考慮されているからである旨、主張する。しかし、同一人の反復視聴・反復利用の可能性の少ない著作物を特別に保護するとの考えは著作権法にはない。逆にゲームソフトは他の著作物に比べはるかに同一人による反復利用がなされるものであるので、仮に控訴人の前提に立ってもゲームソフトに頒布権を認める必要性を否定する結果にしかならない。

また、頒布権は配給制度を前提にしたものであり、製作に多大な先行投資を行うが反復視聴の可能性の少ない著作物のためにこれを認めた、という立法経緯は全くない。

(8) 頒布権と著作物利用の対価

ゲームソフトの複製物販売の対価について、市場原理で定まる価格以上のものを保障する理由はないし、そのために頒布権を与える必要性もない。

控訴人は、有体財産であるゲームソフトの複製物の販売の場合、第一の購入者に対する対価だけでは著作物の利用の正当な対価を得ることができないから頒布権を与えるべき実質的根拠がある旨主張する。しかし、当該ゲームソフトの複製物の販売価格は、市場原理により定まるものである。それにもかかわらず、その価格が自らが希望する価格より低いからといって、ゲームソフトについてだけ特別扱いして、その後の第二以降の売買にまで著作権者の権利を及ぼさせ、自らが希望する価格を回収させる理由はない。事実、ゲームソフトと同様に大量生産・大量流通のものとして複製物の販売がなされる、本、音楽CD、プログラムなどについてそのような必要性が主張されることはないし、むしろ譲渡権は第一譲渡により消尽するとされているのである。控訴人の主張は、独自の見解あるいはゲームソフトメーカーの身勝手な希望に過ぎない。

(9) 頒布権と劇場での上映

劇場用映画の劇場以外での例外的な公の上映形態があることとゲームソフトについて頒布権を認める根拠とは無関係である。

控訴人は、ゲームソフトに頒布権を認める理由として、劇場用映画について劇場以外での例外的な公の上映形態をいくつか取り上げて主張する。

しかし、劇場用映画について劇場以外での例外的な公の上映形態があるからといって、劇場であれ、劇場以外であれ公の上映がなされないゲームソフトについて、頒布権を認める根拠には到底なり得ない。

(10) 頒布権と貸与権

貸与権規定の創設をゲームソフトの頒布権肯定に結びつけることは誤りである。昭和59年に貸与権が創設されたことと、頒布権のうち公衆への貸与行為ではない譲渡行為を対象とした部分とは何の関係もない。

貸しビデオは、頒布権ある映画の著作物に該当しないとしても、そうなれば、貸与権の対象となるため、貸与権によって規制することができるから、ビデオソフトについて映画の著作物の頒布権によって規制する必要性は全くない。したがって、貸与権の規定は、貸与権制度の創設当時、立法者はビデオソフトが映画の著作物に該当すると考えていた、とする論拠とはなり得ない。

貸与権は販売とは関係がない。貸与権を、本件各ゲームソフトにおけるように、多数の複製物が公衆に販売されるものと関連づける控訴人の主張は、非論理的であり、誤りである。ゲームソフトが映画の著作物に当たらないとしても、公衆への貸与については貸与権での規制は可能であるから何ら不都合はない。公衆への譲渡は元々貸与権の範疇外の問題であるから、貸与権の創設によりこれが影響を受けるいわれはない。貸与権の規定創設をゲームソフトの頒布権肯定に結びつけることは誤りである。

以上のとおり、本件各ゲームソフトは頒布権を認められるべき映画の著作物に該当せず、これに頒布権を認めるべき実質的な理由もない。

3 頒布権の消尽について

仮に、本件各ゲームソフトにつき頒布権が認められるとしても、頒布は複製物を最初の流通に置くことを意味するので、控訴人がいったん流通に置いた後に、被控訴人が仕入れて販売することに権利は及ばない。

また、仮に、上記のようにいうことができないとしても、本件各ゲームソフトの複製物が最初に適法に流通に置かれた後は、その複製物について頒布権は消尽すると解すべきである。

(1) 頒布権は第一頒布に適用されるのみで、その後の再頒布には

及ばない。

ベルヌ条約における映画の著作物に関する頒布権は、最初の公衆への頒布行為に適用されるのみであり、いったん頒布された後の再頒布には及ばない。すなわち、WIPOにおけるベルヌ条約議定書の検討のための事務局文書では、この規定の頒布権とは著作物の最初の公衆への頒布行為に適用されるのみであり、いったん頒布された後の再頒布には及ばない、と説明されており、ベルヌ条約上、頒布権は第一頒布に限定されることを当然の前提としている（甲第21号証）。

ベルヌ条約の英語版と仏語版とは、「頒布」に相当する語の意味するところに差異がある。英語版では、「distribution」という語が用いられており、仏語版では「mise en circulation」が用いられている。英語の「distribution」は二通りに解釈できる。すなわち、第一回目の頒布だけを意味するか、以後の一切の頒布をも合わせ意味するか、である。しかし、仏語の「mise en circulation」（「流通に置くこと」）は、第一の頒布のみを意味する。同条約の第37条1項(c)の下では、多数の言語版の解釈上意見の違いがあるときは、仏語版が優先するものとされているから、（甲第21、第22号証）第一の頒布のみが「頒布」の意味となるのである。

(2) 消尽理論は、「半導体集積回路の回路配置に関する法律」を除き、明文の規定こそないものの、知的財産権法上、既にBBS事件最高裁判決によって確立された法理論である。著作権法において消尽理論を正面から適用又は否定した判決は見当たらないが、これは著作権においては消尽理論が適用されないことを意味するものではない。ちなみに、アメリカやドイツでは、著作権につき消尽が判例法で認められた後に立法化されている。著作権に消尽理論が及ばないとか、著作権に消尽理論の例外を認めるべきであると解すべき理由は何ら存しない。

(3) BBS事件最高裁判決の法理を著作権に当てはめると次のとおりである。

著作権法による著作権の保護も社会公共の利益との調和の下において実現されなければならない。一般に、譲渡においては、譲渡人は目的物について有するすべての権利を譲受人に移転し、譲受人は譲渡人が有していたすべての権利を取得するものである。著作物の複製物が市場での流通に置かれる場合にも、譲受人が著作権の複製物につき著作権者の権利行使を離れて自由に再譲渡をすることができる権利を取得することを前提として、取引行為が行われるものである。仮に、著作物の複製物について譲渡を行う都度著作権者の許諾を要するということになれば、市場における商品の自由な流通が阻害され、著作物の複製物の円滑な流通が妨げられて、かえって著作権者自身の利益を害する結果を来し、ひいては「文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与することを目的とする」（著作権法第1条参照）という著作権法の目的にも反することになる。

他方、著作権者は、著作物の複製物を譲渡するに当たって著作物の複製物の利用の対価を含めた譲渡代金を取得し、著作物の利用を許諾するに当たって許諾料を取得するのであるから、著作物の利用許諾の代償を確保する機会は保障されているものということができ、著作権者又は許諾を受けた者から譲渡された著作物を含む製品について、著作権者が流通過程において二重に利得を得ることを認める必要性は存在しない。

(4) 著作物の複製物の譲渡について頒布権が形式的には及ぶ形になっている法制度をとる国では、例外なく、第一販売で権利が消滅する消尽やファーストセール・ドクトリンなどの法理が認められている。このことは、米国や欧州連合諸国のみにとどまらず、韓国などのアジア諸国や、ロシアなどの旧共産圏諸国でも例外でない。また、WIPOなどの国際会議でも頒布権が国内消尽することは当然の前提となっており、WIPO著作権条約においても、その前提のもとに頒布権の規定が設けられている。わが国の頒布権についても同様に消尽理論を認めるべきである。

(5) 第一譲渡後の著作物の複製物の譲渡、殊に消費者向けに大量に流通するものについては、適法に譲渡された著作物の複製物に対する頒布権による差止めを認めないのが健全な法常識であり、頒布権は消尽し、以後自由に譲渡することができると解すべきである。

(6) 控訴人は、貸与についての頒布権が消尽するとすれば、貸与権が認められた他の著作物とのバランスを失する旨主張する。しかしゲームソフトのレンタルは貸与権の規定でカバーできるから、これを無理に「映画の著作物」とする必要はない（ちなみに、アメリカではゲームソフトのレンタルも許されている）。貸与権の規定の創設をゲームソフトの頒布権肯定に結びつけることは誤りである。

(7) また、控訴人は、特許権の消尽を認めたBBS事件最高裁判決が著作権には、適用されない旨主張する。しかし、前記(3)で述べた消尽を認めるべき根拠に関する部分については、著作権と特許権との間に本質的な違いはない。また、外国（特にドイツなど）における消尽理論は、当初著作権について判例で認められ、その後特許権等について認められたものであることからすれば、特許権には認められる消尽理論が特許権と著作権の本質的相違によって著作権には認められないことになるというような控訴人の主張が誤りであることは、明白である。

(8) さらに、控訴人は、立法の経緯や、著作権審議会において、頒布権は消尽しないものと解されていたなどと主張するが、誤りである。控訴人が援用するものは、単に、頒布権の消尽については、立法府や行政府は明確な解釈を示さず、司法にその解釈をゆだねたことを示しているにすぎず、頒布権が消尽しないものであるとする根拠には何らなり得ない。

以上のとおり、仮に、本件各ゲームソフトにつき頒布権が認められるにしても、頒布権は複製物を最初の流通に置くことを意味するので、控訴人がいったん流通に置いた後に被控訴人が仕入れて販売することには権利は及ばない。また、仮にそのようにいうことができないとしても、本件各ゲームソフトの複製物が最初に適法に流通に置かれた後はその複製物について頒布権は消尽するものというべきであり、消尽しない頒布権を前提とする控訴人の主張は理由がない。

第3 当裁判所の判断

当裁判所も、被控訴人の本訴請求には理由があると判断する。その理由は、次のとおりである。

1 法26条1項の定める頒布権の概要及び本件における問題の所在について

法26条1項は、「著作者は、その映画の著作物をその複製物により頒布する権利を専有する。」と定める。同法条がこのようにして定めた頒布権は、「映画の著作物」についてだけ認められ、「複製物」の「頒布」に関する物権的権利である。「頒布」とは、法2条1項19号の与える定義によれば、「有償であるか又は無償であるかを問わず、複製物を公衆に譲渡し、又は貸与することをいい、映画の著作物…にあっては、これらの著作物を公衆に提示することを目的として当該映画の著作物の複製物を譲渡し、又は貸与することを含む」ものであるから、著作者は、頒布権により、著作物の複製物の譲渡・貸与であって公衆にかかわるものについては、その相手、時期、場所などあらゆる面で完全に支配することが可能であり、著作物の複製物の流通を極めて強力に規制することができることになる。

本件で問題とされているのは、本件各ゲームソフトのいわゆる中古品につき、その著作権者である控訴人が上記頒布権を有するか否かである。すなわち、本件で判断されなければならないのは、上記中古品は法26条1項にいう「映画の著作物」の「複製物」に該当する、といい得るか否かである。

2 本件各ゲームソフトの「映画の著作物」該当性について

(1) 法10条1項7号は、同法において保護の対象となる著作物の一つとして、「映画の著作物」を例示し、法2条3項は、同法にいう「映画の著作物」には、「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含む」と規定する。「映画」の語自体については、定義規定が置かれていないものの、証拠（甲第6、第9号証の各1ないし3、第69号証、乙第46号証）及び弁論の全趣旨によれば、ここにいう「映画」の語は、フィルムによって固定され、映画館などで一般公開されることを目的として製作される、いわゆる劇場用映画を念頭に置いて規定されたものであることが認められる。

また、証拠（甲第69、第79号証）によれば、法2条3項は、劇場用映画以外のものであっても、テレビ放送用に作成されたフィルム、ビデオ・テープ等、「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ物に固定されている著作物」という要件を満たすものについては、著作権法上、「映画の著作物」に含まれることとする趣旨で立法されたものであることが認められる。

本件各ゲームソフト（原判決の与えた定義（原判決4頁10行～5頁1行）によれば、「本件各ゲームソフト」は、販売される商品であるから、いずれも著作物の複製物を意味することになる。そこで、以下、これら複製物を作るもととなった物（原作品）を特に示すときは、「本件各ゲームソフト原作品」と、本件で問題とされる複製物を示すときは、「本件各ゲームソフト複製物」といい、本件各ゲームソフト原作品及び本件各ゲームソフト複製物を含むその複製物の両方を含めて示すときにのみ、「本件各ゲームソフト」ということにする。）が劇場用映画ではないことは、明らかであるから、本件各ゲームソフトが法2条3項にいう「映画の著作物」に当たるか否かは、それが同条項の規定する上記要件を満たすか否かによって決せられるべきである。法2条3項の文言によれば、同条項の定める要件は、①映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されていること（いわゆる表現の要件）、②物に固定されていること（いわゆる存在形式の要件）、③著作物すなわち「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」（法2条1項1号）であること（いわゆる内容の要件）、の3要件に分けられる。

表現の要件における「視覚的効果」とは、劇場用映画の持つ様々な効果のうちの視覚的効果、すなわち、「長いフィルム上に連続して撮影した多数の静止画像を、映写機で急速に順次投影し、眼の残像現象を利用して動きのある画像として見せる」（広辞苑第5版の「えいが」の項参照）という効果（映写される影像が動きのあるものとして見えるという効果）をいい、視聴覚的効果とは、上記視覚的効果に合わせた音声を伴った効果をいうものと解すべきである。

存在形式の要件である「物に固定されていること」が必要とされているのは、テレビの生放送番組のように生成と同時に消えていく連続影像を「映画の著作物」に含めないためであり、そこにそれ以上の意味はないというべきである。したがって、「物に固定されていること」とは、著作物が何らかの方法によりフィルム、磁気テープ等の有体物である媒体に結び付く

ことによってその存在、内容及び帰属等が明らかになる状態にあることをいう、と解すべきである。

内容の要件である「著作物」とは、法2条1項1号に定義されているとおり、「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」をいう、と解すべきである。したがって、上記表現方法である連続影像は、映画の著作物として認められるためには、創作的なものであること（カット、モンタージュ、カメラワークの工夫等何らかの知的活動の成果であること）を要し、創作性を有しない単なる影像の連続にすぎないものは、内容の要件を充足しないと解すべきである。

(2) 被控訴人は、法2条3項の解釈につき、「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じる方法で表現された著作物」であるといえるためには、単に、影像が連続して動いているように見えるだけでは足りず、NGフィルム選別、シナリオに従った粗編集、細編集、音づけ等の映画製作過程を通じて、著作者の思想、感情に基づいた一貫した流れのある影像が表現されていることが必要であり、「物に固定」されているといえるためには、特定の有体物を媒介として、「一定の内容の影像が、常に一定の順序で再生される」状態にあることを要する旨主張する。しかし、法2条3項の文言から、直ちに、被控訴人の主張する上記要件を読み取ることはできない。そうだとすれば、他に、被控訴人の上記解釈が相当であることを裏付けるに足りる実質的根拠が認められない限り、同解釈を採用することはできないというべきである。

① 被控訴人は、「映画の著作物」に関する著作権法の規定が、いずれも劇場用映画の配給制度を通じての円滑な権利行使を可能とすることを企図して設けられたものであるとし、このことを前提に、著作権法は、多数の映画館での上映を通じて、多数の観客に対し、思想、感情の表現としての同一の視聴覚的効果を与えることが可能であるという劇場用映画の特徴を備えた著作物を「映画の著作物」として想定しているものと解されるから、著作権法上の「映画の著作物」というためには、著作者の思想、感情に基づいた一貫した流れのある影像が表現されており、かつ、常に同一内容の影像が同一の順序で再現されるものであることを要すると解すべきである旨主張する。

しかしながら、著作権法における「映画の著作物」に関する規定は、主として、規定の設けられた当時現存した劇場用映画の有する特性に着目して設けられた規定であるとはいえても、それらの規定のすべてが、劇場用映画の配給制度を念頭において設けられたとみることには、無理があるといわざるを得ない。確かに、頒布権について定めた法26条1項は、後述のとおり、劇場用映画の配給権を前提とした規定であるということができる。しかし、映画の著作物に関するそれ以外の規定は、劇場用映画を念頭に置いた規定であるとはいえても、劇場用映画が有する種々の側面のうちの配給権の側面に着目して定められた規定であるとはいえない。著作者の範囲について定めた法16条は、劇場用映画の特色のうちの、多様な職種の多数の関係者が様々な形で製作に関与するという特色に着目して、著作者となる者を具体的に明らかにすることを意図した規定である。法29条1項は、劇場用映画が、映画製作者がその企業活動として多額の製作資金を投入して製作し公表する特殊な性格の著作物であること、上記のとおり、映画の著作者の地位に立ち得る多数の関与者が存在するという特色に着目し、映画製作者に著作権を認めることによって、権利関係を明確にし、映画の著作物の利用を円滑化することを意図したものである。そして、法54条は、法16条によれば、映画の著作物の著作者が、監督・カメラマン・美術監督など、多数にのぼるのが通例であり、同条の規定によっても、著作者の範囲が必ずしも明らかでないため、著作者の死亡時を基準として保護期間を計算することは適切ではないとの判断の下に、映画の著作物の保護期間を、その公表後50年間としたものである。また、そもそも、法16条の「演出」とは、テレビ映画におけるディレクターの行為をいうから、同条の対象となる映画の著作物は、劇場用映画に限られるものでなく、法29条2項、3項は、放送事業者又は有線放送事業者が放送又は有線放送のための技術的手段として製作する映画の著作物に関する規定であって、劇場用映画とは無関係の規定であることが明らかである。

以上によれば、著作権法上の「映画の著作物」に関する各規定は、多くは劇場用映画を念頭に置いて設けられたものであるとはいえるものの、頒布権を定める法26条1項を除き、これらを劇場用映画の配給制度を前提として設けられたものであるとすることはできない。

したがって、「映画の著作物」に関する著作権法の規定が、いずれも劇場用映画の配給制度を通じての円滑な権利行使を可能とすることを企図して設けられたものであることを前提に、法2条3項にいう「映画の著作物」の範囲を限定して解釈すべきであるとの被控訴人の主張は、その前提を欠くものであって、採用することができない。

② 被控訴人は、いわゆる三沢市市勢映画事件についての高裁判決（東京高等裁判所平成5年9月9日判決）及びこれを支持した最高裁判決（最高裁判所第2小法廷平成8年10月14日判決）を引用して、上記各判決により、被控訴人の主張する解釈は、判例上確定していると主張する。しかし、同判決は、映画の著作物の著作者に関する規定である法16条、29条の適用が問題となった事案においてなされたものであって、本件とは事案を異にするものである。また、同判決の判断内容についても、そこで法2条3項の解釈についての明確な判断がなされていると認めることはできない。したがって、上記各判決により、法2条3項につき被控訴人の主張する解釈が判例上確定したとすることはできない。

③ 被控訴人は、法2条3項がベルヌ条約ストックホルム改正会議の成果を受けて起草されたものであり、同会議においては、各画面（カット）をいかにつなぎ合わせて（モンタージュ）、思想、感情を伝えるために全体を構成するかという映画表現の手法により表現されているものを映画的著作物とするとされたことを、上記解釈の実質的根拠として主張する。

証拠（甲第75、第80号証）及び弁論の全趣旨によれば、同会議の公式提案は、映画に類似する視覚的効果を生ずる方法で表現された著作物で固定されたものを映画著作物とみなす、というものであったが、会議は、公式提案では、単なる影像の連続を感得させるだけで著作物性を欠くものまでが映画著作物に含まれることになるおそれがあるとして、公式提案を否定し、単なる影像の連続を感得せしめるものとしての映画との類似性よりも、より著作物性に重点を置いた影像のモンタージュやカット等の手法的な面での類似性によって映画類似の著作物をとらえる意図の下に、ベルヌ条約ブラッセル規定に「映画的著作物および映画に類似する方法で得た著作物」とあったのを、「映画に類似する方法で表現されているものを含む映画的著作物」と改めたこと、わが国の法2条3項は、昭和45年の著作権法改正の過程において、ストックホルム改正会議で否定された上記公式提案の表現を、表現方法の要件として取り入れつつ、単なる影像の連続にすぎないものは、前記内容の要件により除外することにより、同会議の結果を実質的に取り入れたものであること、が認められる。

上記認定によれば、そもそも法2条3項の、表現方法の要件は、同会議で否定された公式提案の表現を取り入れたものであり、同要件は、影像の連続を感得せしめるものとしての映画の類似性を問題としたものであるから、被控訴人の解釈の根拠とはなり得ない。また、同会議の結論部分における、影像のモンタージュやカット等の手法的な類似性があることを要するという点についても、これが、「一定の内容の影像が、常に一定の順序で再生されること」を必要とするものであることを認めるに足りる証拠はない。したがって、同会議の結果は、被控訴人の解釈を相当とする根拠とはなり得ないものというべきである。

被控訴人の主張は採用できない。

④ 被控訴人は、法2条3項が「映画の効果に類似する視覚的または視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されている著作物」と規定したのは、テレビ映画の著作物を「映画の著作物」に含めることのみを念頭に置いていたものであるから、それ以外のものを含むものと解釈すべきではない旨主張する。しかしながら、立法当時、法2条3項が、そこに含まれるものとしてテレビ映画の著作物しか想定していなかったとしても、そのことは、その後の技術の進歩等により、立法当時存在せず、予想もされていなかったものが前記の3要件を満たすものとして出現し、しかも、それが、立法当時存在し、あるいは予想されたものと同様の扱いを受けるに値する場合に、前者も後者と同じく、法2条3項により著作権法の保護の対象に含まれる、と解することを妨げる根拠にはなり得ないものというべきである。

被控訴人の主張は採用できない。

以上に述べたところによれば、法2条3項の解釈についての被控訴人の主張はいずれも採用することができず、他にも、被控訴人の解釈を正当とする実質的根拠となるべき事由を認めるに足りる証拠はない。

(3) 証拠（乙第1ないし第3号証、検証）及び弁論の全趣旨によれば、①本件各ゲームソフトは、いずれも、「眼の残像現象を利用して動きのある画像として見せる」という、映画の効果に類似する視覚的効果を生じさせる方法によって、人物・背景等を動画として視覚的に表現し、かつ、この視覚的効果に音声・効果音・背景音楽を同期させて視聴覚的効果を生じさせていること、②本件各ゲームソフトの影像は、いずれも、ゲームソフトの著作者によって、カメラワーク、視点や場面の切替え、照明演出等が行われ、ある状況において次にどのような影像を画面に表示させて一つの場面を構成するか等、細部にわたるまで視覚的又は視聴覚的効果が創作・演出されていること、③本件各ゲームソフトは、いずれも、著作者により創作された一つの作品として、CD-ROMという媒体にデータとして再現可能な形で記憶されており、プログラムに基づいて抽出された影像についてのデータが、ディスプレイ上の指定された位置に順次表示されることによって、全体として連続した影像となって表現されるものであることが認められる。

上記認定の事実によれば、本件各ゲームソフトは、前記(1)の3要件を満たすことが明らかであるから、法2条3項にいう「映画の著作物」に該当するというべきである。

3 本件各ゲームソフトは、「頒布権のある」映画の著作物に該当するか否かについて

本件各ゲームソフトは、上述のとおり、法2条3項にいう「映画の著作物」に該当するというべきであるから、反対の結論に導く合理的な根拠が認められない限り、法26条1項にいう「映画の著作物」とみられるべきであり、その著作者には同法条所定の頒布権が認められるものというべきである。そして、上記根拠となるべき事情は、本件全証拠によっても認めることができない。したがって、本件各ゲームソフトの著作権者である控訴人は、これについて頒布権を有するものというべきである。

4　本件各ゲームソフト複製物は、頒布権の対象となる「複製物」に該当するか否かについて

(1)　法26条1項が定める頒布権は、前述のとおり、著作物の「複製物」の流通を極めて強力に支配する権利とされている。そこで、本件で、次に問題となるのは、本件各ゲームソフト複製物が同法条にいう「複製物」に該当するか否かということである。

　同法条にいう「複製物」が「複製」された物を意味することは明らかである。そして、法は、2条1項15号で「複製」を「印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により有形的に再製すること」と定義しており、この定義による限り、本件各ゲームソフト複製物が本件各ゲームソフト原作品を「複製」することによって得られたものであることは明らかである。他方、法26条1項は、文言上、そこでいう「複製物」につき格別の制限を付していない。したがって、法26条1項の文言にそのまま従う限り、本件各ゲームソフト複製物には、本件各ゲームソフトの頒布権が及ぶことになる。

　しかしながら、当裁判所は、法26条1項の立法の趣旨に照らし、同条項にいう頒布権が認められる「複製物」とは、配給制度による流通の形態が採られている映画の著作物の複製物、及び、同法条の立法趣旨からみてこれと同等の保護に値する複製物、すなわち、一つ一つの複製物が多数の者の視聴に供される場合の複製物、したがって、通常は、少数の複製物のみが製造されることの予定されている場合のものであり、大量の複製物が製造され、その一つ一つは少数の者によってしか視聴されない場合のものは含まれないと、限定して解すべきであると考える。

(2)　証拠（甲第6号証、第9ないし第14号証、第21号証、乙第24号証。いずれも枝番を含む。）及び弁論の全趣旨によれば、著作権法がその26条1項により映画の著作物にのみ頒布権を認めたのは、ベルヌ条約ブラッセル規定が映画の著作物について頒布権を設けていたことから、条約上の義務の履行として規定を設けたものであること、立法当時、劇場用映画については、劇場や映画館等で公に上映されることを前提に、映画製作会社により製作され、完成したオリジナル・フィルムを本に一定数のプリント・フィルムが複製され、このプリント・フィルムが、映画製作会社から劇場、映画館等に貸与され、貸与の許諾を受けた各劇場、映画館等の間を転々と移転するという流通形態である、いわゆる配給制度の慣行が存在したこと、映画製作会社は、このような配給制度を通じての公の上映によって、劇場用映画の製作に投下した資金を回収しており、1本1本のプリント・フィルムが劇場公開により多額の収益を生み出すものとして、高い経済的価値を有する状態にあったこと、立法者は、このような配給制度の存在と、1本1本のプリント・フィルムの高い経済的価値に着目し、配給制度を実効あらしめるための権利として、フィルムの頒布先、頒布場所、頒布期間等を規制する、他の著作物にはない極めて強力な権利として、頒布権を認めたものであり、頒布権を劇場用映画の配給権と同義であると理解していたことが認められる。

　上記認定によれば、法26条1項の頒布権は、立法当時、著作権による格別の保護のないままに既に存在するに至っていた劇場用映画の配給制度を念頭において、いわば法律上の制度に高めることによりこれを保護し、保障するために規定されたものであることが、明らかである。そして、上記配給制度の下では、配給の対象となるプリント・フィルムは少数しか作成されず、頒布先も劇場、映画館などに限定されていることから、1本1本のプリント・フィルムの経済的価値が高く、これの流通を支配することが認められなければ、投下資本の回収が極めて困難となる反面、頒布権により複製物の流通を規制することを認めたとしても、取引秩序に与える影響は小さいということができる。このように、法が、複製物の流通をほとんど全面的に規制することができる強力な権利である頒布権を、映画の著作物にのみ認めた実質的理由は、劇場用映画の配給制度を保護、保障することにあるということができ、他に、映画の著作物に頒布権を認めた実質的な理由となるべき事由は、本件全資料を検討しても、見いだすことができない。

　このような立法趣旨に照らすと、同条にいう「複製物」は、配給制度による流通を前提とするもの、及び、上記立法趣旨からみてこれと同等の保護に値するもの、すなわち、一つ一つの複製物が多数の者の視聴に供される場合の複製物、したがって、通常は、少数の複製物のみが製造され、著作者はそれら少数の複製物の流通の支配を通じて投下資本を回収すべく予定されている場合のものに限定され、その一つ一つは少数の者によってしか視聴されない場合のものはこれに含まれないとするのが、合理的な解釈となるというべきである。

　本件各ゲームソフト複製物が、上記の、大量の複製物が製造され、その一つ一つは少数の者によってしか視聴されない場合のものであることは明白である。したがって、これらは、法26条1項にいう「複製物」に当たらず、したがって頒布権の対象にならないものというべきである。

(3)　上記のような解釈が、法26条1項の文理に反することは、前述のとおりである。しかしながら、当裁判所は、複製物、すなわち、法2条1項15号にいう「複製」によって再製された物に含まれるものであっても、頒布権という極めて強力な権利を映画の著作物のみに認めた立法趣旨に照らし、法26条1項の「複製物」には、上記限定が設けられているものと判断するのが相当であると解するものである。当該条項の適用対象を限定することを相当とする実質的根拠が認められないのに、文言自体には含まれない限定を解釈により加えることが許されないことはいうまでもない。しかしながら、そのような実質的根拠が認められる限り、解釈により文言に限定を加えることが許されるのは当然というべきである。そうしなければ、特に、立法当時予想されていなかった事態が時の経過等に伴って出来した場合など、何らかの形で、むしろ立法の目的自体に反する不当な結果となることが避けられなくなることは、見やすい道理であり、このような結果となることを認めるのが、法の解釈としてあるべき姿とは考えられないからである。

　頒布権について、その適用対象を配給制度による流通を前提とするものを典型とする、一つ一つの複製物が多数の者の視聴に供される、通常は少数の複製物のみが製造される場合のものに限定することを相当とする実質的理由があることは上記のとおりであるから、法26条1項の「複製物」の文言を限定して解釈することは、法解釈として許されるのみでなく、むしろなされなければならないことというべきである。

(4)　控訴人は、法2条1項19号前段が、ゲームソフト等の流通形態の典型であると考えられる「複製物を公衆に譲渡し又は貸与すること」を基本的な頒布の態様としていることが、本件各ゲームソフト複製物に頒布権が及ぶとの解釈の根拠になる旨主張する。

　法2条1項19号は、「頒布」の定義として、まず、劇場用フィルムの配給行為とはいえない「複製物を公衆に譲渡し又は貸与すること」（同号前段）と規定し、次いで、映画の著作物については、劇場用映画のフィルム配給行為がそれに該当すると考えられる「有償であるか無償であるかを問わず、複製物を公衆に提示することを目的として当該映画の著作物の複製物を譲渡し又は貸与すること」（同号後段）を含む、として規定しており、文言上、前段の頒布が、映画の著作物を含む著作物の基本的な頒布の態様であるかのような規定の仕方となっていることは、控訴人の主張のとおりである。したがって、もし、同法条が映画の著作物のみのために設けられた規定であるとするならば、控訴人の議論には合理性があるということができる。しかしながら、忘れてならないことは、法2条1項19号は、もともと、特に映画の著作物のみのために設けられた規定ではなく、広く著作物一般のために設けられた規定であるということである（法3条、49条、80条、113条参照）。法2条1項19号がそのようなものであるとすれば、そこにおいて、著作物一般の流通形態の典型である「複製物を公衆に譲渡し又は貸与すること」が基本的な頒布の態様となるのは極めて当然であり、そのこと自体は、映画の著作物に与えられる頒布権の対象として何が認められるべきかの問題とは関係がない事柄であるということができる。現に、立法当時、映画の著作物の頒布権が配給権と同義であると理解されていたことは前記のとおりであり、映画の著作物が不特定多数の者に対する譲渡・貸与という形態で頒布されていたことや、そのような頒布の態様が映画の著作物の頒布の基本的な態様であると認識されていたことを示す形跡は本件全証拠を検討しても見いだすことはできない。そうだとすると、法2条1項19号の文言に関して映画の著作物の頒布権との関係で重要なのは、むしろ、映画の著作物のみのために、劇場用映画フィルムの配給行為を想定しているとみられる上記後段の文言が設けられたことであり、同条項の文言は、法26条1項についての前記解釈を妨げるものではないというべきである。控訴人の主張は、採用することができない。

　なお、被控訴人は、映画の著作物の頒布権は、法2条1項19号後段の「頒布」に限定されるべきである旨主張する。しかしながら、複製物の流通に対する極めて強力な支配権として頒布権を認めた立法趣旨からすれば、その趣旨を貫徹するため、後段の頒布のみならず、前段の頒布も法26条1項の頒布権の対象となると解することが相当であり、被控訴人の主張するように後段の頒布のみに限定するのは相当でないものというべきである。

(5)　控訴人は、昭和59年の著作権法改正により貸与権に関する規定（現行の法26条の3）が創設された際に、映画の著作物については、頒布権があることを前提に、貸与権の適用対象から除外されたこと、当時、貸ビデオも既に存在したことから、立法者は、ビデオソフトのように多数の複製物が公衆に販売、貸与されるようなものも、頒布権の対象となる映画の著作物に含まれることを前提としていたと解さざるを得ない旨主張する。

　証拠（甲第6号証の1ないし3、乙第69号証）によれば、立法当局者による上記改正の解説中に「貸ビデオについては、現行法でもビデオ・ソフトを含む映画の著作物について頒布権（法26条）が認められているが、その他の著作物のレンタルについては端的に権利を認めた規定がない。したがって、著作者等の適正な保護を図るために著作物の複製物の公衆への貸与を著作権制度上どう取扱うかが重要な課題となってきた。」との記載があること、著作権法の解説書において「貸レコード問題を契機として次条の貸与権が創設されたときも、それ以前から映画の著作物については頒布権が認められており、それによって貸ビデオに係る権利者の利益確保はできるということで、貸ビデオについては貸与権の対象とせず、従来通り頒布権で対処することとされました。」との記載があることが認められる。

　上記認定によれば、確かに、貸与権規定の創設当時において、立法当局者に、ビデオ・ソフトに頒布権が及ぶとの理解があったことが認められる。

　しかしながら、上記認定の立法当局者の解説や著作権法の解説書

の述べるところは、つまるところ、以前から認められている映画の著作物の頒布権の及ぶものについては貸与についての保護をそれにゆだねることとして、それが及ばないものについての保護のための制度として貸与権が創設された、ということを示すに尽きるのであり、そこには、貸与権制度の創設に際して従来から存在した頒布権の内容に変更が加えられたことを意味するものは、何ら見いだすことができない。これらの中の貸ビデオについての部分は、既に存在する頒布権についての解説者の認識ないし解釈を述べたにすぎないことに帰するものというべきである。

　現に、法文上も、法26条の3においては、貸与権の適用除外の対象は「映画の著作物の複製物」とされているだけであるから、これを法26条1項と併せて読めば、結局のところ、そこには、既に法26条1項によって「映画の著作物の複製物」として頒布権の認められているものには貸与権は及ばない、という、いわば当然のことが示されているにすぎず、これによって同法条の内容を変えることまでが示されているとすることはできない。そうである以上、貸与権制度の創設のいきさつ及び貸与権を定めた法26条の3のいずれについても、「映画の著作物の複製物」に、ビデオ・ソフトが含まれるとの解釈がそこから当然に導かれるものということはできず、ビデオ・ソフトが含まれるか否かは、これを離れて、法26条1項の解釈により決すべき事柄となるというべきである。

　前記説示のとおり、当裁判所は、法26条1項の立法趣旨に照らし、配給制度等を前提とせず、多くの複製物が製造されて流通に置かれ、その一つ一つは少数の者の視聴にしか供されない場合のものについては、法26条1項の頒布権が認められないとの立場に立つものであり、したがって、多数の複製物が製造され公衆に販売、貸与されるようなビデオ・ソフトが法26条1項の頒布権の対象となる「映画の著作物の複製物」に当たるとの上記見解は必ずしも相当でないと考える。上記立法当局者の見解は、法2条3項の「映画の著作物」に該当するものの複製物であれば、すべて当然に法26条1項の頒布権の対象になるとの見解を前提にしているものと思われる。しかし、このような見解は相当でなく、法26条1項の「複製物」は、上記のとおり、その立法趣旨に照らし、限定的に解釈すべきである。

　仮に、長く続いた事実関係の尊重その他何らかの理由により、ビデオ・ソフトについては、頒布権の及ぶ複製物に該当するとの解釈が採用されるべきであるとしても、法26条1項の前記立法趣旨に照らすと、それはあくまで、必ずしも合理的でない理由により例外的に認められたものにすぎないと考えるべきであり、それと類似するものの一般にその扱いを広げることに、正当性は認められないというべきである。

　結局、後の立法によって設けられた貸与権の制度によって、法26条1項についての上記解釈を変更すべき理由は見いだすことができない。実質的にみても、法26条の3の適用除外の対象となる「映画の著作物の複製物」が頒布権の認められるものを意味することは明らかである以上、上記解釈によっても、頒布権が認められない映画の著作物の複製物は、法26条の3の適用除外の対象とならず、貸与権が認められることになるから、不当な結論を導くことにはならない。

　控訴人の主張は、採用できない。

(6)　控訴人は、頒布権の対象となる映画の著作物の「複製物」の範囲を上記のように限定して解釈すると、法29条2項2号（同条3項2号も同趣旨である。）が、放送用事業者に帰属するいわゆるテレビ映画の複製物に関する権利につき「その複製物により放送事業者に頒布する権利」のみを放送事業者に認めるにとどめ、放送事業者以外の者に対し頒布する権利については、著作者に帰属させた立法趣旨に反する旨主張する。

　しかしながら、同法条は、テレビ映画の複製物につき、放送事業者に、他の放送事業者に対し頒布する権利を認め、その余の複製物に関する権利を著作者に留保したものにすぎず、著作者に留保された複製物に関する権利がいかなるものであるかについて明確に示したものではない。著作者にテレビ映画の複製物につき法26条1項の頒布権が認められるか否かは、上記のとおり、同法条の「複製物」に当たるか否かによって決せられるものであるから、法29条2項2号の規定は、上記解釈を妨げるものではない。

(7)　控訴人は、映画の著作物につき頒布権を認めた実質的根拠の所在につき、それは、映画の著作物は、製作に多大な費用、時間、労力を要すること、一度視聴されてしまえば視聴者に満足感を与え、同一人が繰り返し視聴することが比較的少ないこと、という特性を有することを考慮して、映画の著作物につき投下資本の回収の多様な機会を与えることにあるとして、このような特性を有する本件各ゲームソフトについても、頒布権を認めるべき実質的な根拠がある旨主張する。しかし、法26条1項は、単なる投下資本の回収一般を保護の対象として頒布権を認めたものではなく、劇場用映画の配給制度等の一定の流通態様を通じての投下資本の回収を保護の対象としたものというべきである。法が単なる投下資本の回収一般の保護を目的としていると考えるべき根拠は見いだせず、また、著作物の作成に多大な費用等を要するのは必ずしも映画やゲームソフトに限られるわけではないから、投下資本が多大であること自体は、複製物が大量に製造されそれらが流通に置かれることが予定されている場合の複製物について頒布権を認めるべき実質的根拠にはなり得ない。

　また、一度視聴されてしまえば視聴者に満足感を与え、同一人が繰り返し視聴することが比較的少ないという点については、他の著作物である書籍やレコード等についても、少なからず見受けられるところであり、映画やゲームソフトに特有のことではないから、上記の点も、頒布権を認めるべき実質的根拠とはなり得ない。

　また、上記投下資本の多大さと同一人が繰り返し視聴することが比較的少ないという点を総合しても、上記実質的根拠とはなり得ないものというべきである。

　控訴人の主張は採用できない。

(8)　控訴人は、ゲームソフトが耐性の高い媒体であるCD－ROMに格納されており、中古品であっても内容が劣化せず、中古品販売を通じて複数のユーザーに数回にわたって完全な満足を与えていることから、中古品売買が行われ、ゲームソフトがユーザーに完全な満足を与えるごとに、その対価を著作権者に環流させなければ、著作権者が十分な対価を得ることができないと主張する。しかしながら、頒布権は、著作権者に投下資本に見合った対価の取得を一般的に保障するために認められた制度ではないことは前述のとおりであるから、控訴人の主張は、それ自体失当である。

　また、その点はさておいても、ゲームソフト製作者が、中古ソフトの売買の際にも対価を回収しなければ十分な対価を得ることができないかどうかについては、これを明確にするに足りる資料は、本件全証拠を検討しても見いだすことができない。控訴人は、中古ゲームソフトの販売によって、新品の売り上げが減少し、ゲームソフトの製作者が多大な被害を受けている旨主張し、証拠（乙第49号証、第61号証の2、第89、第90号証）によれば、平成9年から平成11年までの間の中古ゲームソフトの売上本数がゲームソフトの全売上に占める割合は平均30パーセント弱であったこと、ゲームソフトによっては新品の発売後約2か月で中古品販売台数が新品の販売台数を上回ることがあることを示すデータがあることが認められる。しかし、証拠（甲第54、第55、第62、第89号証）によれば、新品の購入代金の少なくともその一部が、前に購入した中古品の売却代金によって調達されることも少なくなく、中古品の売却代金が新品の需要を喚起している面もあることが認められ、上記認定の新品と中古品の販売台数の比較のみでは、中古品の販売がどの程度新品の販売に影響を与えているのか、新品の販売のみによって、ゲームソフトの製作者が十分な対価を得られていないといえるのかを判断することはできない。

　いずれにせよ、上記の点もゲームソフトにつき頒布権を認めるべき実質的根拠とはなり得ず、控訴人の主張は失当である。

(9)　控訴人は、近年、「映画の著作物」以外の著作物においても、複製物の中古品が公衆に対して販売されることによって新品の販売と異ならない著作物の享受をエンドユーザーに与えることが生じてきており、中古販売業者が新品と異ならない著作物の享受を公衆に提供し、かつ、著作物の公衆への提供行為それ自体によって経済的利益を上げることに対しては、「映画の著作物」以外であっても、著作権者が何らかの権利を行使できるものとすべきであるという考え方がクローズアップされてきているとし、少なくとも「映画の著作物」の中古品の販売については、現行法上、既に設けられている頒布権を認めることによって、このような問題に適切に対処すべきである旨主張する。

　確かに、音楽CD、書籍等、頒布権が認められていない著作物について、複製物の中古品が公衆に対して販売されることによって新品の販売と異ならない著作物の享受をエンドユーザー（最終消費者）に与えるような事態が生じている場合に、現行の著作権法が規定する権利のみでは著作権者の保護として不十分であり、このような事態に対処するため、中古品販売による利益を何らかの形で著作権者に還元する立法等の措置を講ずる必要性がある、とする議論は、十分合理的に成立し得るものというべきである。しかし、だからといって、そのことは、複製物が大量に流通することが予定されている種々の著作物のうち、「映画の著作物」に対してのみ、複製物がそのようなものでないことを前提に認められた、前述のとおり極めて強力に流通を支配する権利である頒布権を認めるべきであるとする根拠にはならないものというべきである。

　控訴人の主張は採用することができない。

(10)　以上のとおり、控訴人の主張は、いずれも、大量に製造され、それらが流通に置かれることが予定されているゲームソフト複製物につき頒布権を認めるべき根拠となり得ず、他にも、このようなゲームソフト複製物に頒布権を認めるべき根拠は、本件全証拠を検討しても見いだすことができない。

5　まとめ

　上に述べたところにより、本件各ゲームソフト複製物は、法26条1項の映画の著作物の「複製物」に該当せず、したがって、これについての頒布権は認められず、控訴人が、同条項に基づき、被控訴人に対し、その販売の中止を請求することは許されないものというべきである。

第4　結論

　以上のとおりであるから、本件各ゲームソフトの中古品の被控訴人による販売につき、控訴人が差止請求権を有しないことの確認の請求を認容した原判決は、結論において相当であって、本件控訴は理由がない。そこで、これを棄却することとし、訴訟費用の負担につき民事訴訟法67条、61条を適用して、主文のとおり判決する。

東京高等裁判所第6民事部
裁判長裁判官　山下和明
裁判官　宍戸　充
裁判官　阿部正幸

プライズ インフォメーション

うさずきん おでかけハウス
アミューズ

フルーツをモチーフにした家形バッグにうさずきんを2体収納。前面が透明で開閉できる。3種40個入りでOP価格3万2千円。5月発売。

アフロ犬 マスコットキーチェーンPART2
システムサービス

アフロヘアスタイルの犬をデザインしたマスコット（高さ9㌢）にキーチェーンが付いたもの。4種類130個入りでOP価格3万円。6月発売。

©2001 SAN-X CO., LTD.

サンリオ レインコートドール
エイコー

サンリオキャラのキティ（2種）、マイメロディ、ポムポムプリン（各高さ約21㌢）にレインコートを着せたデザインで計4種類。60個入りでOP価格3万円。5月発売。

©SANRIO

アンパンマン おかしとパンのぬいぐるみ
セガ社

アンパンマン、ばいきんまん、ドキンちゃんなど計6種類のキャラがそれぞれパンやケーキにくっついたデザイン。80個入りでOP価格3万円。6月発売。

©やなせたかし／フルーベル館・TMS・NTV

チャプチャプポケモン
バンプレスト

空気を入れて膨らませる浮き輪を持ったぬいぐるみ。水はけが良い素材のため水に浮かべて遊べる。2種42個入りでOP価格3万2千円。7月発売。

©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TVTOKYO・SHO-PRO・JRKIKAKU

ハムスター倶楽部 ぬいぐるみリュック
システムサービス

木の実を持ったハムスターキャラのぬいぐるみリュック。木の実がポケットになっている。高さ30㌢。3種38個入りでOP価格3万円。6月発売。

©めで鯛・あおば出版

サンリオドール IN トートキーホルダー
エイコー

サンリオキャラのキティ、ポムポムプリン、コロコロクリリンの3種のマスコットがトートバッグに入ったデザイン（高さ約8㌢）。120個入りでOP価格3万円。5月発売。

©SANRIO

森永チョコボールキョロちゃん ハイパースケボーアクション
セガ社

森永キャラがスケボーに乗ったデザイン。底に車輪が付いており走行しターンでキャラが回る（単3電池2本使用）。4種38個入りでOP価格3万円。5月発売。

©MORINAGA & CO., LTD.・SPEビジュアルワークス・テレビ東京・NAS

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

IAAPA専従役員として
ラブジョイ氏が会長に
長年勤めてきたグラフ氏の後継者に

ラブジョイ氏

遊園地関係の国際協会であるIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外）は三月二十七日、長年事務局を運営してきたジョン・グラフ会長兼CEOの後継者として、ブレット・ラブジョイ氏を指名したと発表した。

ジョン・グラフ氏は昨年、足かけ二十二年勤務してきたIAAPAから来年春までに引退すると表明していた。このため後任選びが進められ、執行部がブレット・ラブジョイ氏を後継者にすることを決めたもの。

ラブジョイ氏は五月十五日からIAAPAの常勤会長を勤め、グラフ氏は十二月末までCEOにとどまり、業務の円滑な引き継ぎに努める。二〇〇二年一月からラブジョイ氏は会長兼CEOとなる予定。

現在四十二歳のラブジョイ氏はワシントン&リー大学卒で、ワシントンDCで法律関係の仕事を経た後、三年間マージ・リューケマ下院議員の立法スタッフとなった。九一年からはキャリア&テクニカル・エデュケーション協会（ACTE、会員約三万五千人）にロビーストとして採用され、九四年にその執行役員となった。

IAAPAのビル・シムズ議長は、「ラブジョイ氏の専門家としての経験が生かされ、協会活動が充実することを期待している」と語っている。同協会では九八年から、会員の中から選ばれるトップは会長から議長へ格上げし、事務局トップを会長としている。

なお今年のIAAPA（十一月十四－十七日、オーランド）の出展受け付けはすでに始まっており、小間位置も着々と決まり、昨年導入されたインターネットでの申し込みも行なわれている。

米国ディズニー社
第2四半期赤字
ポータルサイト閉鎖などで

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は四月二十四日、第二・四半期（一－三月期）の決算を発表したが、ポータルサイトの閉鎖などにより、減収で大幅赤字となった。ポータルサイト「ゴー・ドットコム」閉鎖は一月末に発表しており、これに伴い株式の転換、人員削減を進めた結果、特別損失が大きくふくれ上がった。

第二・四半期の売上高は四%減の六十億四千九百万ドル、営業利益は一四%増の十億三千七百万ドルだったが、経常費用と特別損失が大きく、純損失が五億六千七百万ドル（前年同期は純利益七千七百万ドル）だった。

昨年十月－今年三月の六ヵ月間では売上高が二%増の百三十四億八千二百万ドルなのに、純損失は六億三百万ドル（三億九千二百万ドルの利益）となった。

部門別の売上高は、メディア・ネットワークス（ABCテレビなど）が八%減の二十二億千百万ドル、パークス&リゾート（遊園地とホテル）が五%増の十六億四千八百万ドル、スタジオ・エンタテイメント（ビデオ、DVDなど映像ソフト）が五%減の十五億七千三百万ドル、コンスーマープロダクツ（キャラクター商品）が七%減の五億六千八百万ドル、インターネットグループ（ゴードットコム）が二%減の四千七百万ドル。

営業利益はメディア・ネットワークスが九%減の四億八千九百万ドル、パークス&リゾートがほぼ同額の三億三千百万ドル、スタジオ・エンタテイメントが二五七%増の一億六千四百万ドル、コンスーマープロダクツが三〇%増の九千万ドルといずれも好調だが、インターネットグループは三千七百万ドルの赤字（前年同期も七千二百万ドルの赤字）だった。

パークス&リゾート部門ではフロリダ州オーランドのディズニーワールドが好調で、西海岸でも第二遊園地「カリフォルニアアドベンチャー」がオープンした。だが今年から始まった「ディズニークラブ」がひとつの負担となっている。

米国で訴えられた
KY社が反撃に
「ポートレートスタジオ」特許で

米国フォトファンタジー社から特許侵害で訴えられたKYアメリカ社（ヤン・キム社長）は四月十六日、徹底的に争う姿勢を示した。KYアメリカ社は訴えの内容を否定するとともに、米欧で韓国クン・ヤン社「ゴッホズ・ワークルーム」の販売を続ける、と表明している。

「ファンタジー・エンタテイメント」の商号を持つフォトファンタジー社（カイル・カーゲルCEO）は、前号既報のとおり、同社「ポートレートスタジオ」の登録済み特許をKYアメリカ社と親会社の韓国クン・ヤン社が侵害しているとして三月二十三日、連邦地裁に訴えを提出した。

KYアメリカ社はこれに対し、勝訴の自信があるとし、利益のない訴えをなるべく早く連邦地裁が却下するよう望んでいることを明らかにした。

フォトファンタジー社の米国特許はすでに公開されているので、問題は具体的な侵害があったかどうかに絞られるもよう。

両社の製品はフォトファンタジー社のがモノクロプリントなのに対し、KY社のがカラープリントという違いがあるだけで、コンセプトは同じ。顔の位置を決めて撮影し、あらかじめセットされた方法でスケッチ風に仕上げるというもの。紛争は避けられない。

アーケードプラネット社
LAI社と提携
それぞれの製造販売に関し

米国アーケードプラネット社（カリフォルニア州リバーモア、ノーマン・ピーターミーア社長）と豪州レジャー&アライド社（LAI、パース、マルコム・スタインバークCEO）は三月下旬、それぞれのアーケードゲーム機の製造販売に関して世界戦略的な提携をしたと発表した。

アーケードプラネット社は「レーザートロン」ブランドのアーケードゲーム機を製造販売しており、LAI社もパースを生産拠点に東南アジア市場に展開している。提携により、アーケードプラネット社は北米／南米でLAI社製品の独占販売権を持つことになり、LAI社はアーケードプラネット社の「レーザートロン」製品をオーストラリアと東南アジアで独占的に販売することになる。

LAI社が米国のサンディエゴに一年前設けた販売事務所は、今回の提携に伴い三月末に閉鎖された。アーケードプラネット社は、インドネシアにあるLAI社の生産工場で米国向けの製品を作る可能性についても、両社で検討していくと説明している。

米国6フラッグス社
増収だが赤字に
ロケーションは39ヵ所に増加

米国シックスフラッグス社（オクラホマシティ、キーラン・バーク会長兼CEO）は三月十九日、二〇〇〇年十二月期決算を発表。増収だが赤字だった。連結売上高は前年比八・六%増の十億七百万ドルだったが、純損失は七千五百万ドル（前年は三千万ドル）だった。しかし減価償却前の営業利益は一〇・八%増の四億二千万ドルだった。

同社はもともとティアコ社が八三年に遊園地経営に参入、八四年にプリミアパークスと改称した後、次々と各地の遊園地、ウォーターパークを買収し、九八年にはタイムワーナー社からシックスフラッグス社を買収した上で、二〇〇〇年七月に現社名へ変更した。最近ではベルギーで一ヵ所増やし、米国のシーワールドオハイオ、カナダ・モントリオールのラ・ロンドも手に入れており、米欧に三十九ヵ所の遊園地・ウォーターパークを展開する世界有数の遊園地経営会社となっている。

International Trade Show

Show	Date
E3 (Los Angels, U.S.A.)	May. 17-19
TiLE (London, UK)	Jun. 12-15
Asian Amusement Expo'01 (Hong Kong)	Jul. 11-13
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 12-15
Salex 2001 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 20-22
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 25-26
China Amusement Expo'01 (Beijing, China)	Aug. 1-4
Expolonia'01 (Warsaw, Poland)	Sept. 11-13
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept. 20-22
FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept. 26-28
AMOA Expo'01, Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
Preview 2002 (London, UK)	Oct. 10-12
29th ENADA (Rome, Italy)	Oct. 10-12
World Gaming Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 17-19
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17
EELEX 2001 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2002	
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nurnberg, Germany)	Jan. 15-18
ATEI, ICE, Euro Show (London, UK)	Jan. 22-24

英国「ABヨーロッパ」誌が
本紙と記事交換へ

本紙は米国の月刊「リプレイ」と同様、英国の月刊「ABヨーロッパ」とニュースを互いに交換することで、このほど合意した。いずれも日本で発行される出版物としては本紙だけが独占的にこれら二誌のニュースを使用できるというもので、これら二誌に対してはそれぞれ米国、英国で発行される出版物として独占的に本紙の英文ニュースなどを提供することになっている。

従って、「リプレイ」および「ABヨーロッパ」の記事を本紙以外の日本の出版物が無断で使用することは著作権侵害となる。著作権とはどのようなものか知らなくとも、侵害すれば刑事上または民事上の責任を問われることになる。

ASI'01 ASI'01 ASI'01 ASI'01

後退から弱体化へ 最大の市場米国で

高性能の家庭用の影響大きく 完成品タイプなどに力入れる

サミーＵＳＡ社の小間で（左から）西村清継副社長、ビンス・モレノ氏、リック・ロカティー副社長、デビット・ケーン副社長、ローリー・ジェチーさん

米国春の業務用AM機展、ASI（アミューズメント・ショーケース・インターナショナル）01は昨年と同スケジュールの三月二十九－三十一日に、ラスベガスのコンベンションセンターの一部を使って開催されたが、一段と規模を縮小した。

主催のメーカー／ディストリビューター協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）によると、前年比一四％減の百八十三社が八・七％減の六百二十三小間に出展した。登録入場したオペレーターなど業者は一・七％減の五千八百二十人だったという。

コンベンションセンター内では自販機関係の展示会、NAMAスプリングが同時開催され、双方の展示会を訪れる業者には便利だが、出展規模と登録業者数は減少した。これは米国業務用市場の縮小が進んでいるためで、最大の出展社だったミッドウェー社さえもが新ゲームを出品しなくなり、日系のカプコン・コイン・オプ社が出展を取りやめたことなどにも表われてきている。

しかし初日の夜、展示会場に近いヒルトンホテルで開かれた無料パーティー（費用は大手出展社の寄付でまかなう）には大勢の出展社、来場者でにぎわった。日本からの参加はわずかだが、南米など世界各地の業者が情報交換し、業界の将来性を語り合っており、そう悲観的でもないようだ。

ナムコ・アメリカ社の小間で（左から）久恒健嗣副社長、ケビン・ヘイズ社長。後ろは開発中の「タレットタワー」

シングルが弱体

米国AM機市場に詳しい人によると、ストリートロケが家庭用市場の拡大でここ一－二年の間に急速に悪化していると言う。ストリートロケというのは、スーパーマーケット（日本のコンビニのようなもので規模が大きいものがある）やレストラン、バー、そしてトラックストップのような場所で、一ヵ所に三台まで手続きなしに設置できる。ストリートロケ以外では飲食店や売店などと同様のビジネスライセンス（住民との紛争を避けるもので、風俗営業の許可などとはまったく異なる）が必要で、商店の並びのゲーム場（アーケード）や大規模SC内のゲーム場などがある。

米国ＵＤＩ社の本格ロボアーム操作式「ロボクロー」

アップルフォトシステム社の小間で（左から）ロバート・ダグラス副社長、モデル嬢、アレン・ワイズバーグ社長、ＳＮＫの宮島博部長

業務用では従来市場の七〇％以上をシングルロケで占めていたが、「DC」や「PS2」出現によりプレイヤーが激減した。米国では家庭用ゲームソフトのレンタルが盛んで（二日間で二－三ドルという）、家庭用のリアルな画面を楽しんでいるのが原因だ。もちろん中古ソフトも販売されているが、新作ソフトのレンタルがシングルロケを直撃しており、この傾向は続く。

シングルロケでないゲーム場は、それほど悪くはない。業務用でなければできない完成品タイプのTVゲーム機が多いからだ。しかし基板タイプのTVゲームとフリッパーがシングルロケで買われなくなった影響で、その分野が弱くなったぶんだけ後退している。

およそこういう話であるが、業界の弱体化をある程度説明できる。これらを克服すべくセガ社など日本のメーカーは一段と強力な新作を次々と投入しているが、一方では撤退を噂されるメーカーもいくつかある。高性能の家庭用もいつまで続くか分からないので、家庭用と業務用の間で迷っているメーカーも少なくない。米国業務用AM機展もASIとAMOAエキスポを合併してひとつにするという考えがあるが、これも合併に踏み切れないまま、ずるずると来ている。なかなか方向が定まらないのである。

セガ社らが健闘

ASIはTVゲーム機、その他のアーケードゲーム機、キディライド、ジュークボックスなどのほか、VRゲーム機、シミュレーター、硬貨作動式インターネット端末機などかなり広い範囲のAM機をカバーしている。うちTVゲーム機は、英国ATEIや日本のAOUエキスポで先に披露されたものが多いので、日本から訪れた人にとっては新作はほとんどない。

懸賞金付きトーナメントですでに成果を上げているインクレディブル・テクノロジー社は「ゴールデンティー」シリーズで伸ばしている

最大手のミッドウェー社が現在力を入れているのは懸賞金付きトーナメントを実験中の、カウンタートップ（卓上機）「インフィニティ」シリーズである

ASI'01 ASI'01 ASI'01 ASI'01

ビクトリーレーンアイデア社「ストックカーチャレンジ」　薄い色つきボックスの「タレットタワー」はなお開発中

ASI01で米国ミッドウェー社は、完成品タイプは「アークチック・サンダー」と卓上式「インフィニティ」だけを出品。前者は出荷済みだし、後者はネットを利用したトーナメントを実施するための準備。新作のないことが業界に不安を与えている。

ネットトーナメントで業績を伸ばしているIT社（インクレディブル・テクノロジー）は、ゴルフゲーム「ゴールデン・ティーフォー」などと、ガンゲーム「ビッグバックハンター」を出品したのにとどまった（後者はサミー「ディアハンティングUSA」の対抗品）。

米国のメーカーでTVゲームをめざすところは少なくなったが、VRゲーム機（グローバルVR社、グレイストーン社など）や、インターネット端末機（uWINK社など）などはある。

アクティブシステム社「バーチャルコンバットリング」

レーザートロン社「エックスボール」はＬＥＤ対戦もの

日系企業はまだ強い影響力を保っており、セガUSA社は「バーチャストライカー3」、「ダイナミックゴルフ」、「ワイルドライダーズ」、「クラブカート」など一斉に紹介した。同社はナオミ基板システムの浸透をうまく図っている。

ナムコ・アメリカ社は「ヴァンパイアナイト」とガエルコ社開発「スマッシングドライブ」をメインに出展。試作機「タレットタワー」をIAAPA00に続き出品した。これはデルエレクトロニクス社の高射砲ゲームを業務用化したもので、モニター／パソコンと座っているプレイヤーを載せた円盤がプレイヤーの操作で左右に急回転するもので、外側は半透明の板で覆れている。さらに開発を進めるが、FECなどのロケ用と考えられる。

アーケードプラネット社のネット端末機「ｉＢＯＸ」

韓国ＨＭＥ社「レッドフォックス」の出来は悪くない

コナミ・オブ・アメリカ社は家庭用子会社だが最近は業務用も担当しており、完成品タイプ「モーキャップボクシング」や「スリルドライブ2」など出品した。

サミーUSA社はヒット作「ディアハンティングUSA」と姉妹版「ターキーハンティングUSA」を紹介。

SNK「センゴク3」（戦国伝承2001）などネオジオソフトは米国の代理店、アップルフォトシステム社が出品した。日系のメーカーはそれぐらいである。

気になる製品も

韓国のメーカーは、音楽ゲーム機「パンプ・イット・アップ」シリーズをヒットさせ、コナミを連邦地裁に訴えているアンダミロUSA社の勢いが強いが、独自のTVゲーム開発まで至っていない。PCシステムでカーレースのシミュレーター「レッドフォックス」を作った韓国HME社も、いい技術を見せている。

韓国KY社の似顔絵作成機「ゴッホズ・ワークルーム」は米国ファンステーションUSA社から出品されたが、フォトファタジー社「ポートレートスタジオ」と同じ会場に置かれても何事も起らないのは、主催者の考えによるものなのか。いずれにせよ韓国メーカーの進出は、コピー問題を再燃させる感じがする。

TVゲーム関係では、かっての名作ゲームをPCシステムで容易に再現する傾向が強まった。ナムコの業務用「ミズパックマン／ギャラガ」のヒットに続くもので、米国ハイパーウェア社は「ウルトラアーケード」システムで、タイトー、カプコン、ジャレコ、スターンなどの名作をいくつも楽しめるとして注目されている。

TVゲーム以外のアーケードゲーム機は、スキルのないリデムプション（景品交換券払い出し装置付き）がほとんどで、面白いのは少ない。例外はOKマニュファクチュアリング社「グラビティヒル」と、UDI社「ロボクロー」ぐらいだった。「グラビティヒル」はプレイヤーがハンドル操作でボールを頂上まで上げる、というオーソドックスなスキルゲームで、景品が出る。

ＯＫマニュファクチュアリング社のスキル＆プライズゲーム機「グラビティヒル」

「ロボクロー」は本格的なアーム操作を景品取りゲームに応用したもので、以前からある。ロボテックアームの操作は思ったより難しいが、スキルを重要視する点でいい。

サミーUSA社はプライズ機「スポーツアリーナ」シリーズを成功させ、「ポケモンキャッチ」の本格展開を始めつつある。

市場も大事だが、何よりもゲーム自体が面白くなければならない。米国の業界は日本と同じように、根本的な見直しの時を迎えているようだ。

ハイパーウェア社「ウルトラアーケード」は日本の名作ゲーム（の一部）をいくつか内蔵するもの。ＰＣ上で動くので、原作とまったく同じではない

ＡＡＭＡが今年「マニュファクチュアラー・オブ・ジ・イヤー」を贈ったメリット社の小間。カウンタートップ機がメインだ

話題のマシン

ナムコ「スーパーワースタ2001」
他者と順位競う
メダル機「ピラミッドミステリー」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TV野球ゲーム「スーパーワールドスタジアム2001」が四月下旬、またメダルゲーム機「ピラミッドミステリー」が三月下旬それぞれ発売となった。

「スーパーワールドスタジアム2001」は同社定番「ワースタ」シリーズ最新作で、新しいモードや球場などを追加しバージョンアップしたもの。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

新モードは「みんなでペナント」。これはこのモードを選んだプレイヤー全員で一つのペナントレースを進めるもの。各プレイヤーが個別にプレイした試合結果が記録され、同モード選択時の順位表に反映するというものでリピート効果が期待できる。

またオープン戦モードでの〝ナムコスターズ〟チームのラインアップが変わった。「PS」用メモリーカードが使えるキャビネットの場合は、「PS」用ソフトで作成した〝分身くん〟が使用できる。球場は各プロ球団のホームスタジアムにメジャースタジアムと河川敷球場を加えた計十三ヵ所。

「システム12」基板使用。基板OP価格十七万八千円。

ピラミッドミステリー

「ピラミッドミステリー」は八人用メダルプッシャーで、メダル発射ユニットを動かして方向を決め、メダルを投入すると自動的に前方へ弾き飛ばされる。

左右へ動くポケットに入れるとLEDスロットが作動、数字が揃えば上部ピラミッドの階段に積まれた大量のメダルがフィールドに落下したり、設定枚数のメダル払い出しなど多彩なフィーチャーがある。OP価格四百八十万円。

スーパーワールドスタジアム2001

コナミ「ポップン6」
曲ジャンル広げ
TVガンゲーム機「狙撃」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TV音楽ゲーム機「ポップンミュージック6」が四月下旬発売となった。またTVガンゲーム機「狙撃」が五月下旬発売となる。

「ポップンミュージック6」は、大きな色ボタン九個を指示どおり叩いていくゲームの六作目。前作の収録曲に三十曲を追加し計六十曲に増えた。曲のジャンルも幅を広げ「サザエさん」や「笑点のテーマ」など、年代を問わずに楽しめる曲を採用した。

また「チャレンジモード」も一新。これは上級者向けで用意されたノルマに挑戦するもので、プレイヤーが二種類以上のノルマを組み合わせてプレイできるようになった。同モードで高得点を出せばパスワードを表示、これを同社ホームページに入力すると抽選で着メロや壁紙などがダウンロードされる。改造キット価格二十四万八千円。

ポップンミュージック 6

「狙撃」は「サイレントスコープ」シリーズ三作目。備え付けのスコープをのぞき込みテロリストを探して狙撃していくゲーム。

ステージは航空機や大型クルーザー、ビルなどが占拠された場面で、クリアすれば攻撃ミッションを遂行するステージへと移り、敵のボスと対決。いずれのステージも選択制で、プレイするたびに異なるステージ構成となるのが特徴。改造キット価格二十四万八千円。

狙撃

プライズゲーム機
下へボール運ぶ
タイトー「コロコロぴょん」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、プライズゲーム機「コロコロぴょん」が四月中旬発売となった。

これは盤面右側にある三本のバーを傾けながらボールを転がしたり跳ね上げたりして、左側のポケットに入れていきゴールへと運ぶゲーム。

盤面左下のレバーでボールを盤面上部へ弾き出し、落下するのをバーで受け止めてポケットに転がして入れると、その下の段のポケットから出てくる。三段目の〝おたすけポケット〟に入るとスロットによりタイム加算。ゴールに入ると初めに選んだ景品（二種計二十個使用）が払い出される。ゲームはタイマー制。OP価格二十五万八千円。

コロコロぴょん

話題のマシン

猿が入ったボールをゴールへ転がす
コースを傾けて
セガ社「モンキーボール」GD－ROM

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、CGアクションゲーム「モンキーボール」が五月中旬発売となる。子会社の㈱アミューズメントヴィジョンが開発した。

これはサルのキャラが入った透明カプセルのボールを転がし、ゴールをめざすゲーム。バナナをデザインしたレバー一本のみ操作する。

ボールは常に画面中央にあり、レバーを倒すとフィールド全体が傾き、低い方へと転がるようにフィールドがスクロールしていく。レバーの傾け方に応じて転がるスピードが変わる。

フィールドは平面や空中に浮かぶコースなど多彩で、途中にあるバナナを取りながら進み、制限時間内にゴールすればクリアで次のステージへと進む。早くクリアするほどボーナスタイムが加算される。コースを外れて落下したりタイムオーバーになるとサルが一匹減り、持ちザルが全部なくなるとゲーム終了。なおバナナを百本取ると一匹増える。「ナオミ」用GD－ROMソフトで操作盤付き標準価格十一万七千五百円。

モンキーボール

CGシューティングゲーム
全方向へ発射し
彩京「ゼロガンナー2」

㈱彩京（本社東京、藤本光三社長）から、CGシューティングゲーム「ゼロガンナー2」が五月中旬発売となる。

これは前作の続編だが、攻撃方法などゲームシステムが一新された。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

最大の特徴は、全方向への発射攻撃ができる「ターンマーカーシステム」にある。自機は通常上向きだが、ボタンを押すと画面上にマーカーが表示され、マーカーを中心に円を描くように自機を移動させることができるもので、マーカーの真上に来た時は機首が真下を向いている。

自機は三種類の戦闘ヘリから選び、アイテム取得によるオプション攻撃の内容が異なる。同アイテムは攻撃をやめると自機に吸い寄せられるという独特の入手方法を採用。二段階パワーアップアイテムもある。七ステージ構成。「ナオミ」用ROM基板販売でOP価格十三万八千円。

ゼロガンナー 2

ジオラマ遊び付き定置乗物
走行と停車操作
トーゴの「キッズ新幹線」

㈱トーゴ（本社東京、山田朋一社長）から、定置型乗物機「キッズ新幹線」が四月下旬発売となった。

これは新幹線の先頭車両をデザインしたもので、フロント部分に設置された二つのライトが点灯する。また内部にはミニチュアの新幹線（二両連結）を走らせるゲームが設置されている。

ミニチュア新幹線は透明ボックスの中に遊園地を描いたジオラマ内を走るもので、レバーの前後で走行と停車を行なう。ジオラマでは飛行機が回転しアドバルーンが上がっている。大人一人、子ども一人の二人乗りで定価百六十万円。

キッズ新幹線

バンプレストのアーケード機
汽車の速度変更
「おいかけっこトーマス」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、アーケードゲーム機「おいかけっこトーマス」が六月発売となる。

これはゲームフィールド交換方式の「くみくみっくす」シリーズ三作目となる。線路が描かれてスクロールするフィールド上を、ミニチュアの〝きかんしゃトーマス〟が走行するとともに、右側の道路上をバスのキャラ〝バーティ〟が追いかけっこをするように前後にスライド走行するのを楽しむもの。

プレイヤーはトーマスではなく線路のスクロール速度をルーレットにより変える操作をする。ルーレットはレバーの前後でスタートとストップを繰り返し、石炭補給、給水などに止まるとスピードアップ、崖崩れや脱線でダウン。また点灯するトーマスの表情（三種類）でも速度が変わる。終了後キャラカードが払い出される。OP価格三十九万八千円。

おいかけっこトーマス

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン（カプコン／バンプレスト Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	8.86
2	2	ストリートファイター ZERO 3 アッパー（カプコン／セガ社 Naomi） Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom/Sega)	6.63
3	4	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社 Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.12
4	3	ミスタードリラー グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	5.62
5	5	ギルティギア X（サミー Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	5.28
6	6	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	5.22
7	15	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.09
8	18	ストリートファイター ZERO 3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.00
9	7	バーチャストライカー 2 バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.92
10	9	パワースマッシュ（セガ社 Naomi） Virtua Tennis (Sega)	4.85
11	8	カプコン VS SNK（カプコン Naomi） Capcom vs. SNK (Capcom)	4.71
12	13	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（SNKネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	4.57
13	14	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.51
14	19	対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.50
15	11	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.42
16	39	ダイナマイトベースボール 99（セガ社 Naomi） Dynamite Baseball 99 (Sega)	4.40
17	50	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.38
18	20	スーパーワールドスタジアム 2000（ナムコ） Super World Stadium 2000 (Namco)	4.28
19	21	メタルスラッグ 3（SNKネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	4.27
20	12	上海・昇龍再臨（タイトーGネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.11
21	22	対戦ホットギミック フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.10
22	26	ストライカーズ1999（彩京） Strikers 1999 (Psikyo)	4.08
23	10	ギガウイング 2（タクミ／カプコン） Giga Wing 2 (Takumi/Capcom)	4.04
24	16	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.01
25	17	パズループ 2（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.00

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	太鼓の達人（ナムコ） Taiko no Tatujin (Namco)	8.64
2	2	ダービーオーナーズクラブ 2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	8.04
3	3	シャカっとタンバリン！（セガ社 Naomi） Syakatto-Tambourine (Sega)	7.29
4	–	ヴァンパイアナイト（SD／DX）（ナムコ） Vampire Night (SD/DX) (Namco)	7.25
5	4	モーキャップボクシング（コナミ） Mocap Boxing (Konami)	7.10
6	–	スリルドライブ 2（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	7.00
7	7	東京バス案内（セガ社） Tokyo Bus Route (Sega)	6.75
8	8	ザ・警察官（コナミ） Police 911 [Police 24/7] (Konami)	6.54
9	13	バーチャファイター 3tb（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	6.33
10	10	ドラムマニア・フォースミックス（コナミ） Drum Mania 4th Mix (Konami)	6.29
11	22	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス（2P／ソロ）（コナミ） Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE) (Konami)	6.09
12	16	キーボードマニア・サードミックス（コナミ） Keyboard Mania 3rd Mix (Konami)	6.00
13	12	バトルギア 2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	5.83
14	6	スタントタイフーン（タイトー） Stunt Typhoon (Taito)	5.80
15	11	コンフィデンシャルミッション（SD／DX）（セガ社） Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	5.75
16	–	フォトバトール（ナムコ） Photo Battle (Namco)	5.71
17	18	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.64
18	19	タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.56

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.36
2	2	めちゃキレイ！（アトラス） Mecha Kirei! (Atlus)	8.36
3	3	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	8.13
4	4	チャオッピ！（オムロン） Chaopi (Omron)	8.00
5	5	キャンバスショット（オムロン） Canvas Shot (Omron)	7.67
6	6	フォト&シール・クルクル（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kuru Kuru (Make Software)	7.43
7	9	Hitomi（アイエムエス） Hitomi (IMS)	7.07

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.375

有田佐市

Ludus Tonalis 〈22〉

廃刊される音楽雑誌「グラモフォン」を出版していたのは新潮社である。

グラモフォン廃刊の新聞記事と前後して、新潮社のかつての名編集者斉藤十一の死が報ぜられていた。

斉藤十一は非常に好奇心が旺盛な人で、新聞社系の週刊誌しか発行されていなかった時代に、また週刊誌は日刊紙の取材陣をバックにしてしか発刊が不可能であると目されていた頃に（一九五六年）、品は下るけど自分がもっと人間臭い記事を読みたいばかりに、新聞社系以外ではじめての週刊誌「週刊新潮」を発刊した人である。その後「フォーカス」もこの人が発刊している。

その野卑で下卑ているようではあるがつよい好奇心は、すべての分野に及んでいて、吉田秀和の「LP三〇〇選」を企画したのも斉藤十一である。多分グラモフォンの発刊にもこの人の示唆があったかもしれない。「LP三〇〇選」は四度姿をかえて出版されている。

最初の版は「名曲三〇〇選——私の音楽室」。昭和三十六年小型の青い箱入りの本で、丁度私が給料の何倍もの費用をLPに注ぎこんでいた時期に出版され、まずこの本がボロボロになってしまった。

次いで五年後に、巻末のレコード表に改訂が加えられ同じ小さな箱、今度は黄土色の箱入りで出版される。

その次が吉田秀和全集第七巻に収録されたもの。最後が昭和五十六年二月に新潮文庫で出されている。この本にしてももう約二十年近く前のものであり、この前に触れたように緯が切れ、バラバラになり、何度もセロテープで束ねて使用している。

何がそれほど役に立つのかというと、巻末のレコード表はもう殆んど用をなしていないのだが、名作曲家、各名曲への説明が当方を充分に納得させてくれるからである。

一言でいえばクラシックに関する星座表、まず作曲家、その曲がクラシックの世界全体の中でどういう位置に存在しているものであるか、またその曲がその作曲家の作品群の中でどう位置づけられるものかについて明確に示してある。

もうひとついいことには、作曲家が生きていた社会の状況と音楽だけではなくて文学、美術、演劇更に建築へと目配りがよく届いていて、縦軸横軸がはっきりとその曲の位置を捕えている。

当然のことが当然のように即座に理解出来るように文章で表現されている音楽書が殆んどない中で、この本は珍しい存在なのである。勿論瑕疵はありそのことについては追々とりあげてゆく。

全集版の「私の音楽室」の後書で

——『名曲三〇〇選——私の音楽室』は『芸術新潮』の編集部の委嘱で書いたものが土台になっている。『芸術新潮』の編集長で斉藤十一さんという人は大変なレコード気違いで、毎朝会社に行く前に、何十分か知らないけれども、レコードを聞いてからでないと出かけないというような人だった。いや、今も彼は変わっていないのかもしれない。斉藤さんから「レコードはどんどん変わっていくけれども、大体みんなが聞かなければならないような曲というのは決まっているのだから、この曲はどういう人がいつ書いて、大体どんなものであるかということを書いた本を一冊つくっておき、あとは、その年、その年で一番いいレコードをそこに書き込む。そういう本をつくりたい。それで、三〇〇曲もあればいいと思うから、名曲三〇〇曲選というのを雑誌の連載に書いてくれないか」という話がきた——

斉藤十一がまず「名曲三〇〇選」を読みたかったのだし必要としていたのだ。

そうして『名曲三〇〇選』で吉田秀和は、丁度ゼミナールを受講している学生が、指導にあたっている教授たちに卒論提出時に面接試問を受ける際のようにかなり緊張して書いているような姿勢と、一方で目上の親しい人に自分が音楽に対して抱いているつよい気持（吉田秀和自身は〝愛〟と表現しているが、私はまだ自分が何かを表現する際に愛という言葉を使うことが出来ない。私にとって強いていえば愛とは超越的な存在へのメッセージであるとでもいえばいいのか、恐れ多い存在である。最後に窮境に追いこまれもはや策が立たないという際にでも、縋りつきたいばかりに残しておきたい）を何としても理解して欲しいという熱望を訴える手紙のような感じをうける場合もある。

文で表現をする場合、キェルケゴールのようにあれかこれかと迷いながらも最終的には好きな女性をきり捨てることが出来ないように、あれもこれもを盛りこんでいちいち注釈をつけるやり方と、場合によってはあれもこれもを盛りこんでいる人たち以上にあれもこれもを知っていながら、惚れ惚れするほど潔ぎよく結局はひとつだと、多々ある中から自分の深考熟慮の末自分にとってもっとも大切で適切な事柄、言葉だけを残すやり方がある。

えてして多くの事柄、事例、言葉が並列されていて注釈が多い本というのは、生煮えの状態で出された即席の料理のようで読後感がよくない場合が多い。

「LP三〇〇選」はというと、LPの名曲を三〇〇に絞らなければならないのだから必然的にそうなるということも考えられるのだが、そういう条件以外に、吉田秀和は小林秀雄に近い環境にいたせいもあるが吉本隆明も惹かれてしまったあの名調子、

——美しい花はあるが、花の美しさはない——

といった調子につよく魅せられていて、遂にはしなくてもいい断言までかなりしばしば、それも厳しい言葉でやってしまっている。

そういうところについても後で具体的に触れてゆくつもりであるが、ここでは要するに、あまりにも自信たっぷりに否定すべきでないことをまさに踏んだり蹴ったりしている個所については、要注意であるということを指摘しておく。

まあ熱血漢吉田秀和という面に対する是々非々はあろうが、あれもこれもとあまり迷うことはなく（今までの多年にわたる貴重な体験経験によって難事に交通整理がなされている）、断言する口調で表現が溢れているのですっきりした感じで読める。爛熟しきった芳醇な名酒を口に含んだようなと言えば褒めすぎになるかもしれないが、そういっても差し支えないだけの文による音の表現ではある。

英文版業界ニュース

2 High Courts Rule Used Vid Sales Legal

The Tokyo High Court decided on March 27 that home video game software is different from theater movies and therefore the concept of distribution rights does not apply. This in turn means that game software manufacturers cannot prohibit sales/purchases of secondhand software. Similarly, the Osaka High Court also came to the conclusion on March 29 that game software manufacturers do not have the right to prohibit sales/purchases of secondhand game software based on the first sale doctrine.

In July 1998, Capcom, Konami, Namco, Sega, Sony Computer Entertainment (SCE), and Square brought a lawsuit before the Osaka District Court against Act Co. which was buying and selling secondhand software (that is, CD-ROM packages for the"PS" or "SS"). In this lawsuit, the Osaka District Court decided in October 1999 that the buying and selling of secondhand software should be prohibited, since video games are pictorial literary works to which distribution rights are granted under the Copyright Law. Act brought an intermediate appeal.

Meanwhile, Josho Co., Ltd., a secondhand software seller which had been warned by the manufacturers to stop selling secondhand software, brought a lawsuit before the Tokyo District Court in October 1998, requesting confirmation that Enix Corp. had no right to prohibit the buying and selling of secondhand software. In this lawsuit, the Tokyo District Court came to a decision in May 1999 that the video game manufacturers do not have the right to prohibit the sale and purchase of secondhand software, since distribution rights only apply to theater movies, and video games are not theater movies. Enix brought an intermediate appeal.

Judgements based on the hearings of these two intermediate appeals were passed on March 27 and 29, and both rejected the manufacturers' assertions. The judgements were that the buying and selling of secondhand software does not constitute a violation of rights. The manufacturers have appealed to the Supreme Court.

According to the Tokyo High Court's decision, although video games are pictorial literary works, since they are manufactured and sold in large quantities, and differ in this respect from theater, distribution rights do not apply to them. In other words, the judgement was that distribution rights do not apply to literary works which are manufactured and sold in large quantities, and their secondhand software sales/purchases do not violate the manufacturer copyright.

According to the Osaka High Court decision, which reversed the Osaka District Court decision, the judgement was that video games are pictorial literary works with distribution rights. However, the judgement was that these distribution rights are no longer valid once the CD-ROMs as a commodity are delivered to users. This means that the buying and selling of secondhand software does not violate the manufacturer copyright. Being a judgement based on the first sale doctrine, it indicated that theater movies differ from video games with regard to the physical distribution system.

The three associations taking sides with the manufacturers, ACCS (The Association of Copyright for Computer Software), CESA (the Computer Entertainment Software Association), and the Japan Personal Computer Software Association, made the following statement, "Since the basis for these decision are controversial, we expect a fair decision to be forthcoming at the Supreme Court."

The Association of Retailers of TV-Game Software (ARTS) to which Act, Josho and secondhand software sellers belong, also released a statement, "Both the Tokyo and Osaka High Courts recognized our assertions to be correct, with decisions that are also consistent with the law in foreign countries. The manufacturers should frankly accept these high court decisions."

These cases, needless to say, are likely to greatly affect the secondhand coin-op video games business. There is a contradictory situation since the manufacturers of coin-op video games are also the major coin-op arcade operators and therefore sellers of secondhand coin-op video games. So, if the buying and selling of secondhand software is deemed illegal, it will adversely affect the operating arms of these same manufacturing companies. However, unless the Supreme Court overturns the High Court decisions, there will be no adverse affect on coin-op game sales.

Tecmo Revises Forecast Down

Tecmo Ltd., Tokyo, revised its forecast of fiscal year results downward on April 12. The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March is ¥9,500 million and net income is ¥656 million. Tecmo previously forecast ¥11,220 million in revenue and ¥924 million in net income on September 28.

According to Tecmo, this is attributable to the fact that sales of its game software "UNiSON" and "Monster Farm" for "PS2" were below the figures forecast. However, the drop was less than it might have been due to strong sales of "Dead or Alive Hard Core" for the "PS2" in North America.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

OLC To Open "DisneySea" On Sept. 4

Oriental Land Co. (OLC), Chiba, the operator of "Tokyo Disneyland", announced on March 23 that it will open a second theme park "DisneySea" on September 4. The adjoining hotel and monorail running to Tokyo Disney Resort will also simultaneously start operations.

The plan for "Tokyo DisneySea" was finalized in 1997 as Oriental's second theme park with the sea as its theme, and construction began in October 1998. So far, construction is over 90% complete and OLC recently announced that the park will open on "September 4, 2001".

Capcom, Namco Jointly Develop Vid Gun Game

Capcom Co., Ltd., Osaka, and Namco Ltd., Tokyo, announced on April 19 that they are jointly developing the coin-op video gun game "Bio Hazard: Code Veronica". This game will be shipped at the end of June from bothcompanies.

Since 1996, the "Bio Hazard" ("Resident Evil" overseas) series has been a great hit as a horror game for the "PS", and 18 million units have so far been shipped. The coin-op version is to be newly developed as a gun game based on "Bio Hazard: Code Veronica" which was developed for the "PS2" and "DC".

This game where the players run through 3D space, while defeating the attacking enemies, has special features in the coin-op version such as first-person player view and two-player co-operation play.

It is the first time that Capcom and Namco have jointly developed a coin-op video game.

Konami Sub' People Renamed Konami Sports

Konami Corp., Tokyo, announced on April 12 that the name of its fitness subsidiary People Co., Ltd., Tokyo, will change to Konami Sports Corp. as of June 1. The head office will also be moved to Shinjuku where Konami's Health Entertainment Dept. is situated and officers will be despatched from Konami.

With 54.6% of its stocks acquired by Konami through TOB, People became Konami's subsidiary. Konami established a new in-house department last year called Health Entertainment Dept., and People will be incorporated into this department.

People reported ¥57,753 million in consolidated revenue, up 9.2% over the previous year, and ¥2,495 million in net income, up 6.6%, for the fiscal year ended February 2001.